

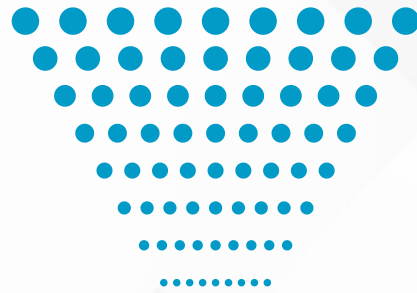


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**GLOBAL YOUTH FOR SDGS:
EMPOWERING FUTURE
LEADERS**



@YOUNGSDG



Guía de Capacitación SDG YOUNG



Nuestro sitio web

<https://www.youngsdg.eu>

2024-1-ES02-KA210-YOU-000243811



TABLA DE CONTENIDO



Objetivo de la Guía

- Resumen de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)
- Destinatarios
- Comprendiendo los ODS

¿Qué son los ODS?

- Historia y desarrollo de los ODS
- Importancia de los ODS en el mundo actual
- Objetivos de la capacitación

Plan de capacitación de 5 días sobre los objetivos de los ODS

Plan de capacitación de 3 días sobre los objetivos de los ODS

Plan de capacitación para los 17 Objetivos





INFORMACIÓN

Acrónimo del proyecto: @YOUNGSDG

Título del proyecto: Global Youth for SDGs: Empowering Future Leaders

Tipo de acción: Colaboración a pequeña escala en juventud - Erasmus+

Código del proyecto: 2024-1-ES02-KA210-YOU-000243811

Fecha de inicio del proyecto: 01/09/2024

Duración del proyecto: 24 meses

Socios

- Consulta Europa Projects & Innovation SL - España
- Ecological Innovation Association - Turquía
- Jugendliche für Kultur e. V. (YouthX) - Alemania



Propósito de la Guía



@YOUNGSDG



La Guía de Capacitación SDG YOUNG está diseñada para inspirar y capacitar a jóvenes de entre 17 y 25 años para que se involucren activamente con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y se conviertan en defensores informados de la sostenibilidad. Centrada en la concientización, el desarrollo de habilidades y el empoderamiento, esta guía constituye un recurso educativo integral que prepara a los jóvenes participantes para contribuir significativamente al desarrollo sostenible, tanto en sus comunidades locales como a escala global.

A través de esta guía, los jóvenes profundizarán su comprensión de cada uno de los 17 ODS, explorando no solo los principios fundamentales, sino también la importancia de cada objetivo en sus vidas y comunidades. Con énfasis en el pensamiento crítico y la resolución de problemas, la guía ofrece oportunidades para examinar y abordar los problemas más urgentes del mundo. Las estrategias de aprendizaje interactivo, que incluyen estudios de caso, debates en grupo y elementos multimedia, crean un entorno dinámico donde los jóvenes pueden explorar desafíos complejos y, al mismo tiempo, desarrollar confianza en su capacidad para generar soluciones.



La Guía de Capacitación SDG YOUNG también busca cultivar un sólido sentido de ciudadanía global, destacando la interconexión de los problemas globales y enfatizando la importancia de la responsabilidad individual y colectiva. Al fomentar la empatía y el sentido del deber, la guía anima a los jóvenes participantes a considerar su impacto en el mundo y su potencial para ser agentes de cambio. Los planes de acción prácticos a lo largo de la guía animan a los jóvenes a traducir sus conocimientos en acciones prácticas, guiándolos para convertirse en ciudadanos comprometidos que contribuyen al desarrollo sostenible en sus comunidades.

Para que la capacitación sea accesible y atractiva, la guía aprovecha la tecnología, ofreciendo una plataforma interactiva en línea y recursos multimedia. Este enfoque digital garantiza que el aprendizaje no solo sea inclusivo, sino también adaptable a diversos entornos de aprendizaje, llegando a participantes diversos y adaptándose a las diferentes preferencias de aprendizaje.



¿Cuáles son las ODS



Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) son un conjunto de 17 objetivos globales interconectados, establecidos por las Naciones Unidas para abordar algunos de los desafíos sociales, económicos y ambientales más acuciantes del mundo. Se adoptaron en 2015 como parte de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, un plan integral para promover la paz, la prosperidad y la sostenibilidad en todas las naciones. Estos objetivos abarcan desde erradicar la pobreza y el hambre hasta promover la producción y el consumo responsables, impulsar una educación de calidad, lograr la igualdad de género y combatir el cambio climático. En conjunto, los ODS crean un plan universal para garantizar que el desarrollo beneficie a todos y no deje a nadie atrás. Los ODS también proporcionan una estructura para que las personas, las comunidades, los gobiernos y las organizaciones trabajen juntos hacia una visión común de un mundo justo, equitativo y sostenible.

Historia y desarrollo de los ODS

Los ODS surgieron tras décadas de cooperación y reflexión global sobre la mejor manera de lograr el desarrollo sostenible. Se basan en los éxitos y las lecciones de los Objetivos de Desarrollo del Milenio (ODM), lanzados en el año 2000 y enfocados en desafíos específicos como la pobreza, el hambre y la mortalidad infantil. Si bien los ODM ayudaron a mejorar las condiciones en muchos países, también destacaron la necesidad de un enfoque más inclusivo que abordara una gama más amplia de problemas globales y se adaptara a diferentes contextos. El desarrollo de los ODS implicó extensas consultas con gobiernos, sociedad civil, científicos y organizaciones del sector privado para crear un marco más holístico, participativo e interconectado. A diferencia de los ODM, que se aplicaban principalmente a los países en desarrollo, los ODS son universales y alientan a todos los países a esforzarse por un futuro sostenible mientras abordan juntos los desafíos globales.



¿Cuáles son las ODS



▶ Importancia de los ODS en el mundo actual

En un mundo cada vez más interconectado, la importancia de los ODS es innegable. Ofrecen una hoja de ruta para abordar problemas globales complejos que requieren cooperación transfronteriza y transsectorial, especialmente ante desafíos como el cambio climático, las pandemias y la desigualdad. Los ODS buscan promover el crecimiento económico inclusivo, la gestión sostenible de los recursos y la reducción de las desigualdades. Abordan no solo las preocupaciones ambientales apremiantes, sino también los derechos humanos, el acceso a la educación, la atención médica y el trabajo decente, haciendo hincapié en un enfoque equilibrado del desarrollo que respete los límites planetarios. Al aspirar a la sostenibilidad en todas sus dimensiones –social, económica y ambiental–, los ODS ofrecen un camino a seguir que prioriza la resiliencia y el bienestar a largo plazo sobre las ganancias a corto plazo. Para los jóvenes, comprender los ODS es crucial, ya que les empodera para contribuir positivamente a la construcción de un futuro sostenible.

▶ Objetivos del entrenamiento

Esta guía de capacitación busca inspirar a los jóvenes a convertirse en defensores informados del desarrollo sostenible y a participar activamente en la creación de un cambio positivo. Al finalizar la capacitación, los participantes adquirirán una sólida comprensión de cada uno de los 17 ODS, su importancia y cómo se interrelacionan para abordar los complejos desafíos globales. La capacitación también busca dotar a los participantes de pensamiento crítico y habilidades de resolución de problemas, permitiéndoles analizar estos temas y contribuir significativamente a las soluciones. Otro objetivo fundamental es cultivar un sentido de ciudadanía global, destacando el poder de la acción individual y colectiva.

METAS DE LOS ODS



@YOUNGSDG

PLANES DE ENTRENAMIENTO

Plan de capacitación de 5 días sobre las metas de los ODS



@YOUNGSDG

METAS DE LOS ODS

ACTIVIDAD

Acción de los ODS



@YOUNGSDG



El Programa de Capacitación de 5 Días para Jóvenes en los ODS busca empoderar a los jóvenes, mejorando su comprensión de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y brindándoles las habilidades necesarias para planificar e implementar proyectos comunitarios que aborden estos desafíos globales. El programa enfatiza el aprendizaje práctico, la participación comunitaria y el uso de herramientas digitales para promover acciones significativas.

Los participantes adquirirán conocimientos sobre los ODS, desarrollando un sentido de pertenencia hacia estos objetivos e identificando conexiones personales con los problemas globales. La capacitación se centra en guiar a los jóvenes en la identificación de desafíos locales alineados con los ODS, fomentando la participación y la colaboración comunitaria.

Mediante actividades como el mapeo comunitario y talleres de resolución de problemas, los participantes crearán planes de acción prácticos para abordar estos problemas. El programa también enfatiza habilidades esenciales como el pensamiento crítico, el liderazgo, el trabajo en equipo y la alfabetización digital, ayudando a los jóvenes a comunicarse eficazmente e implementar sus proyectos.

El evento final, una Feria de los ODS, ofrece una plataforma para que los participantes presenten sus proyectos, permitiéndoles establecer contactos con miembros de la comunidad, líderes locales y compañeros. Esta experiencia fomenta un sentido de logro y fomenta la participación continua en iniciativas de sostenibilidad. En general, el programa busca inspirar a los jóvenes a actuar en sus comunidades, conectando los objetivos globales con las iniciativas locales para impulsar un cambio positivo.





DÍA 1:

Introducción a los ODS y su importancia local



@YOUNGSDG



Sesión Matutina: Introducción a los ODS

Actividad: Comience con una presentación o video atractivo sobre los ODS utilizando recursos como “La Lección Más Grande del Mundo” y un resumen de los 17 ODS: <https://worldslargestlesson.globalgoals.org/>

Cuestionario interactivo: Actividad para romper el hielo y encuesta previa con Nearpod para evaluar la comprensión y las opiniones de los participantes sobre temas de sostenibilidad.

Debate: Los participantes comparten sus ideas sobre los ODS que más les interesan y debaten por qué son importantes.

Resultado: Los jóvenes comprenden los fundamentos de los ODS y se identifican con objetivos específicos que les importan.

Sesión Vespertina: Conexión Personal con los ODS

Actividad: Debates en grupos pequeños sobre las conexiones personales con los temas de los ODS (por ejemplo, residuos, calidad del agua y contaminación del aire) y cómo perciben estos problemas en sus comunidades.

Ejercicio de Reflexión: Pida a los participantes que enumeren maneras en que pueden impactar a sus comunidades a través de los ODS, lo que les permitirá generar ideas para proyectos.

Resultado: Los participantes conectarán los objetivos globales de los ODS con los desafíos locales y se sentirán motivados a marcar la diferencia.



DÍA 2:

Explorando conexiones locales a través del mapeo comunitario

Sesión Matutina: Fundamentos del Mapeo Comunitario

Actividad: Introducción al Mapeo Comunitario: definir el ejercicio y su propósito.

Ejercicio de Mapeo: Los participantes usan Google Maps o Padlet para crear mapas visuales de su comunidad, señalando las áreas con problemas relacionados con los ODS (por ejemplo, áreas con basura, cuerpos de agua, espacios verdes).

Resultado: Los jóvenes comienzan a comprender la relevancia de los ODS a nivel local e identifican problemas tangibles en su comunidad. <https://padlet.com/>

Sesión Vespertina: Profundización de la Comprensión con Documentación

Actividad: En grupos, los participantes documentan sus hallazgos utilizando imágenes, videos y texto para agregarlos a sus mapas digitales.

Presentación: Cada grupo comparte sus mapas y sus primeras reflexiones con los demás grupos.

Resultado: Los jóvenes practican sus habilidades de observación, documentación y discusión grupal mientras crean un recurso que pueden usar para la planificación de proyectos.



DÍA 3: Taller de resolución de problemas: desarrollo de un plan de acción

Sesión Matutina: Introducción a la Planificación de Acciones

Actividad: Taller sobre la creación de Planes de Acción que incluyan objetivos, tareas, plazos y recursos. Demuéstrelo con un ejemplo (p. ej., planificar una campaña de reciclaje).

Trabajo en Grupo: Cada grupo elige un problema relacionado con los ODS de su mapa comunitario y propone soluciones.

Resultado: Los participantes comprenden el proceso de convertir una idea en un plan estructurado.



Sesión Vespertina: Conexión Personal con los ODS

Actividad: Los grupos redactan sus Planes de Acción, detallando cada paso de su proyecto.

Asignación de Roles: Asignar roles dentro de cada grupo (p. ej., Líder de Proyecto, Especialista en Difusión, Investigador).

Mentoría: Los capacitadores circulan entre los grupos, brindando orientación y retroalimentación sobre sus planes.

Resultado: Cada grupo recibe un borrador de su Plan de Acción y roles asignados, lo que fomenta el trabajo en equipo y el liderazgo. (Canva)

DÍA 4: Herramientas digitales y gamificación para la participación en los ODS

Sesión Matutina: Herramientas Digitales para Profundizar en el Conocimiento de los ODS

Actividad: Los participantes exploran herramientas digitales como la plataforma de Aprendizaje de los ODS de la ONU o las simulaciones interactivas sobre el clima.

Aprendizaje Interactivo: Los grupos eligen una herramienta para comprender mejor el problema de los ODS que abordan y exploran soluciones utilizadas globalmente.

Resultado: Los jóvenes profundizan en su comprensión del tema de los ODS elegido y se inspiran en ejemplos globales.

Sesión Vespertina: Creación de Juegos con Temas de los ODS

Actividad: Cada grupo diseña un juego sencillo relacionado con su proyecto utilizando herramientas de la Web 2.0 (p. ej., cuestionarios de Kahoot!, mapas interactivos).

Presentación del Juego: Los grupos prueban los juegos de los demás, fomentando una revisión divertida e interactiva de los temas de los ODS.

Resultado: Los participantes desarrollan habilidades creativas y adquieren una perspectiva de pensamiento sistémico al comprender la complejidad de los desafíos de la sostenibilidad.

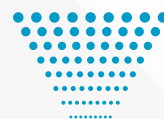


▶ DÍA 5:

Exhibir, compartir y establecer contactos



@YOUNGSDG



Sesión Matutina: Preparación para la Feria de los ODS

Actividad: Cada grupo finaliza su Plan de Acción y prepara presentaciones para la Feria de los ODS, centrándose en los objetivos de su proyecto, el impacto esperado y los próximos pasos.

Preparación de Materiales: Los grupos crean carteles, publicaciones en redes sociales o videos para mostrar sus proyectos.

Resultado: Los jóvenes desarrollan habilidades de comunicación y presentación, preparándose para compartir su trabajo con la comunidad.

Sesión Vespertina: Conexión Personal con los ODS

Actividad: Organizar la Feria de los ODS. Cada grupo presenta su proyecto a compañeros, miembros de la comunidad, padres y líderes locales.

Compartir en línea: Compartir los aspectos más destacados de la Feria de los ODS en redes sociales o en un sitio web específico para ampliar el alcance de sus proyectos.

Reflexión: Después de la feria, los participantes reflexionan sobre su aprendizaje, lo que disfrutaron y las áreas de mejora.

Resultado: Los jóvenes se sienten realizados y motivados tras compartir sus proyectos y recibir retroalimentación de su comunidad.



Plan de capacitación de 3 días sobre las metas de los ODS



@YOUNGSDG

METAS DE LOS ODS

▶ **DÍA 1: Exploración interactiva de los ODS**

El objetivo del Día 1 es presentar a los participantes los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de una manera práctica y atractiva, fomentando las conexiones y la relevancia personal.



YOUNGSDG

Sesión de la mañana: Rompehielos innovadores y Galería de los ODS

- **Rompehielos innovadores:** Comience con rompehielos creativos diseñados para conectar a los participantes y fomentar la dinámica de equipo. Las actividades podrían incluir "Dos verdades y un sueño ODS", donde cada persona comparte dos verdades sobre la sostenibilidad de su comunidad y una aspiración relacionada con un objetivo de los ODS. Esto ayuda a los participantes a relacionar sus experiencias personales con los problemas globales.
- **Recorrido por la Galería de los ODS:** Organice una exhibición interactiva con estaciones para cada uno de los 17 ODS. Cada estación podría tener recursos multimedia, infografías y datos breves sobre la importancia de cada objetivo. Los participantes rotarán por la galería, tomando notas y marcando los objetivos que más les interesen.
- **Resultado:** Los participantes adquirirán conocimientos básicos sobre los ODS y comenzarán a identificar qué objetivos se alinean con sus intereses y los problemas de su comunidad.

Sesión de la tarde: Taller de narración y desafíos gamificados de los ODS

- **Taller de narración:** Los participantes se dividen en grupos pequeños y comparten historias personales o comunitarias relacionadas con ODS específicos. Esta actividad les ayuda a articular cómo los problemas globales se manifiestan localmente y permite a los compañeros encontrar puntos en común.
- **Talleres gamificados de los ODS:** Involucre a los participantes en desafíos interactivos de los ODS por equipos.
 - **Desafío ODS:** Crea estaciones de desafío, cada una centrada en un ODS diferente, donde los equipos trabajen juntos para generar soluciones a un problema real relacionado con ese objetivo (por ejemplo, generar ideas para reducir el uso de plástico para el ODS 12).
 - **Experiencia de Escape Room:** Diseña una sala de escape con rompecabezas y pistas sobre temas relacionados con los ODS. Cada rompecabezas que completes revelará información para superar los desafíos de los ODS, fomentando la colaboración y el pensamiento crítico.
 - **Búsqueda de los ODS:** Organiza una búsqueda del tesoro en la que los equipos sigan pistas, cada una de las cuales revelará información sobre un ODS diferente. Esta actividad puede realizarse en interiores o exteriores y fomenta la exploración, el trabajo en equipo y el pensamiento sistémico.
- **Resultado:** A través de estas actividades, los participantes profundizan su comprensión de los problemas de los ODS mientras desarrollan habilidades de resolución de problemas y colaboración.

Reflexión vespertina: Reúna a los participantes para una breve reflexión donde compartirán las ideas adquiridas y las conexiones personales que forjaron durante la jornada.



DÍA 2: Talleres prácticos y aprendizaje experiencial

El Día 2 se centra en experiencias prácticas de aprendizaje que conectan los objetivos de los ODS con acciones tangibles.



Sesión de la mañana: Talleres prácticos de sostenibilidad

Taller de jardinería urbana: Enseñe a los participantes técnicas de jardinería urbana sostenible, como el compostaje, los jardines verticales y la siembra orgánica. Cada participante plantará una plántula o creará una pequeña planta en maceta para llevar a casa como recordatorio de su compromiso con la sostenibilidad.

Fundamentos de las energías renovables: Organice un taller sobre energías renovables, donde los participantes podrán experimentar con minipaneles solares, turbinas eólicas o baterías. Aprenderán cómo estas tecnologías pueden reducir la dependencia de los combustibles fósiles y apoyar el ODS 7 (Energía asequible y no contaminante).

Resultado: Los participantes adquirirán habilidades prácticas en prácticas sostenibles, sentando las bases para una vida sostenible.

Sesión de la tarde: Simulaciones interactivas y excursión

Simulaciones globales de los ODS: Utilizando herramientas o plataformas de simulación interactiva, los participantes trabajarán en grupos para simular escenarios globales de los ODS. Por ejemplo, una simulación del cambio climático podría desafiar a los grupos a tomar decisiones sobre el uso de energía, las prácticas agrícolas o la planificación urbana, ilustrando así la interconexión de los objetivos de los ODS.

Visita a una iniciativa local de sostenibilidad: Visite una organización, granja o empresa local que apoya activamente el desarrollo sostenible. Esta visita ofrece una perspectiva directa de las iniciativas comunitarias de los ODS, inspirando a los participantes con ejemplos reales de trabajo con impacto.

Resultado: Los jóvenes adquieren una perspectiva más amplia sobre la interconexión de los diferentes ODS y presencian la sostenibilidad en acción, lo que les inspira para sus propios proyectos.

Reflexión vespertina: Los participantes se reúnen para debatir las ideas del día y reflexionar sobre cómo incorporar prácticas sostenibles en sus proyectos comunitarios.





DÍA 3:

Prototipo y presentación del proyecto



El Día 3 se dedica a fomentar la creatividad y la innovación, guiando a los participantes a través del proceso de ideación, prototipado y presentación de proyectos.

Sesión Matutina: Taller de Design Thinking y Sesión de Catalizador Creativo

Taller de Design Thinking: Guía a los participantes a través del proceso de Design Thinking para desarrollar ideas de proyectos basadas en lo aprendido en los Días 1 y 2. Los pasos clave incluyen:

Empatizar: Identificar las necesidades específicas de la comunidad relacionadas con un ODS.

Definir: Describir claramente el problema que se desea abordar.

Idear: Generar ideas sobre diversas soluciones potenciales.

Prototipar: Crear un modelo, dibujo o esquema simple de la solución propuesta.

Sesión de Catalizador Creativo: Usar el arte, la música o la tecnología como inspiración. Por ejemplo, los participantes podrían escuchar música centrada en temas ambientales o ver arte relacionado con la justicia social, lo que estimulará ideas innovadoras para sus proyectos.

Resultado: Los participantes crean un prototipo tangible y desarrollan una visión más clara para su proyecto.

Sesión de la tarde: Presentación del proyecto y desarrollo del plan de acción

Preparación de la presentación del proyecto: Cada grupo perfecciona su prototipo de proyecto y prepara una breve presentación para la presentación. Describen los objetivos, el impacto potencial y los pasos para la implementación.

Desarrollo del plan de acción: Los participantes elaboran un plan de acción para dar vida a su proyecto, incluyendo plazos, recursos necesarios y roles de equipo. Anime a cada grupo a asignar un líder de proyecto, un coordinador de difusión y otros roles clave.

Presentación del proyecto: Organice una minipresentación donde los grupos presenten sus prototipos a sus compañeros y facilitadores, recibiendo retroalimentación constructiva y refinando sus ideas.

Resultado: Cada grupo finaliza el día con un prototipo de proyecto concreto, un plan de acción y retroalimentación, listos para lanzar su proyecto comunitario relacionado con los ODS.

Reflexión final y llamada a la acción: Concluya el programa con una sesión de reflexión. Anime a los participantes a establecer metas personales para implementar sus proyectos y mantenerse comprometidos con los ODS. Concluya con una llamada a la acción, inspirando a los jóvenes a continuar su camino para marcar la diferencia.



Plan de entrenamiento para 17 objetivos



@YOUNGSDG

METAS DE LOS ODS

Objetivo 1: Plan de Capacitación para la Pobreza



@YOUNGSDG

METAS DE LOS ODS

Objetivo 1: Pobreza

**Empoderar vidas,
acabar con la pobreza**



▶ ¿Qué es el Objetivo 1?

El Objetivo 1 se centra en erradicar la pobreza en todas partes y para todos. Esto significa garantizar que nadie tenga que vivir sin las necesidades básicas, como alimentos, agua potable, un hogar seguro, educación y atención médica. La pobreza afecta muchos aspectos de la vida. Cuando las personas viven en ella, a menudo no pueden ir a la escuela, recibir atención médica adecuada ni encontrar un buen trabajo. También puede provocar hambre, malas condiciones de vida y sentirse excluidos de la sociedad.

Porque la pobreza no solo afecta a unas pocas personas, sino a comunidades enteras e incluso a países enteros. Los jóvenes tienen el poder de impulsar el cambio. Al aprender sobre la pobreza y defender la justicia, pueden ayudar a construir un mundo donde todos tengan la oportunidad de prosperar y vivir con dignidad.

▶ ¿Por qué es importante?

Este objetivo busca erradicar la pobreza extrema y reducir la desigualdad. Se centra en garantizar que todas las personas tengan suficiente dinero y recursos para vivir una vida sana, segura y plena. También aborda problemas como la falta de empleo, los salarios injustos y la falta de acceso a la educación, la atención médica o la vivienda.

Cuando las personas viven en la pobreza, les resulta más difícil, especialmente a los jóvenes, asistir a la escuela, mantenerse sanos y planificar su futuro. Las comunidades con altos niveles de pobreza suelen enfrentarse a una mayor delincuencia, un menor acceso a los servicios y menos oportunidades de crecimiento. A escala mundial, la pobreza puede generar más conflictos, daños ambientales y menos soluciones a grandes desafíos como el cambio climático. Combatir la pobreza significa crear oportunidades justas para todos. Cuando las personas tienen lo que necesitan para vivir bien, pueden aprender, trabajar y contribuir a sus comunidades. Esto hace que el mundo sea más seguro, más fuerte y más unido. Reducir la pobreza también significa menos desigualdades y una mejor calidad de vida para las generaciones futuras, incluyéndote a ti.



Objetivo 1: Pobreza

**Empoderar vidas,
acabar con la pobreza**



▶ Metas y subobjetivos de los ODS

ODS 1: Fin de la pobreza – Poner fin a la pobreza en todas sus formas en todo el mundo

Meta 1.1 – Poner fin a la pobreza extrema

Para 2030, nadie debería vivir con menos de 2,15 dólares al día (el umbral internacional de pobreza).

Meta 1.2 – Reducir la pobreza para todos

Reducir a la mitad el número de personas que viven en la pobreza en todos los países, utilizando las definiciones nacionales.

Meta 1.3 – Protección social para todos

Garantizar el acceso de todas las personas a ayudas como pensiones, subsidios por desempleo y prestaciones por hijo, especialmente para los pobres y vulnerables.

Meta 1.4 – Acceso igualitario a los servicios básicos

Garantizar que todas las personas, especialmente los pobres, tengan acceso a servicios como agua potable, educación, atención médica, tierra y empleo.

Meta 1.5 – Fomentar la resiliencia

Ayudar a las comunidades pobres a afrontar el cambio climático, los desastres naturales y otras crisis que pueden hundirlas aún más en la pobreza.

Meta 1.a – Apoyo de gobiernos y socios

Alentar a los países y organizaciones a invertir más recursos en programas de lucha contra la pobreza.

Meta 1.b – Estrategias en favor de los pobres

Garantizar que las políticas y acciones nacionales estén diseñadas para ayudar a las personas más pobres y vulnerables.



Plan de Formación: Comprensión

▶ **Día 1:** Conciencia y comprensión



Actividad: Nube de Palabras: Ejercicios de Calentamiento "¿Qué es la Pobreza para Ti?"

Duración: 20 minutos

Descripción: Los participantes escriben anónimamente una o dos palabras respondiendo: "¿Qué te viene a la mente cuando escuchas la palabra pobreza?" utilizando una herramienta digital de nubes de palabras como Mentimeter o Slido. La nube de palabras se muestra en tiempo real y sirve como punto de partida para la discusión en grupo.

Materiales Necesarios:

Acceso a Internet
Proyector o pantalla
Teléfonos inteligentes o tabletas

Objetivo: Presentar el tema y activar los conocimientos previos; explorar percepciones y suposiciones.

Conclusión/Reflexión: El facilitador destaca palabras comunes y sorprendentes, animando a los participantes a reflexionar sobre cómo la pobreza es percibida de manera diferente por las personas.

Actividad: Video y Debate: "Rostros de la Pobreza"

Duración: 45 minutos

Descripción: Ver un documental corto o un video sobre los ODS (por ejemplo, "Explicación del Fin de la Pobreza" o "Vivir con 1 dólar al día" de la ONU). Luego, divídanse en grupos pequeños para debatir:

- ¿Qué les llamó la atención?
- ¿Cómo les hizo sentir el video?
- ¿Qué preguntas o ideas les planteó?

Materiales necesarios:

Proyector/pantalla
Altavoces
Plantillas de discusión impresas o digitales



Objetivo: Crear una conexión emocional y fomentar la empatía y una comprensión más profunda de la pobreza.

Conclusión/Reflexión: Los grupos comparten las conclusiones clave; el facilitador conecta las ideas con las metas del ODS 1.

Actividad: Juego de simulación “La línea de pobreza”

Duración: 60 minutos

Descripción: Los participantes se dividen en “hogares” con fichas limitadas para gastar en artículos esenciales (comida, alquiler, medicamentos, educación).

Se presentan eventos inesperados (como la pérdida del empleo o una enfermedad) mediante tarjetas de oportunidad. Cada grupo debe decidir cómo gastar los recursos.

Materiales necesarios:

Tarjetas de rol

Fichas o papel moneda

Tarjetas de escenario/opportunidad

Objetivo: Experimentar las difíciles decisiones que enfrentan las personas en situación de pobreza y comprender las barreras interconectadas.

Conclusión/Reflexión:

Reflexionen en grupo. Pregunten:

¿Qué les sorprendió?

¿Qué habría ayudado a su situación?

¿Cómo se sintieron al tomar estas decisiones?

Actividad: Arte para el Impacto – Creación de un póster “Por qué importa la pobreza”

Duración: 60–75 minutos

Descripción:

Los participantes trabajan en equipos para diseñar un póster creativo de concienciación que responda a la pregunta: “¿Por qué es importante acabar con la pobreza?”. Los pósters pueden incluir datos, dibujos, citas o collages digitales (opcional). Posteriormente, los grupos presentan sus pósters en un recorrido de galería.

Materiales necesarios:

Papel, rotuladores, tijeras, pegamento

Datos e información del ODS 1 impresos

(Opcional) Herramientas para diseño digital (p. ej., Canva)

Objetivo: Promover la expresión creativa, el trabajo en equipo y una comprensión más profunda del tema.

Conclusión/Reflexión:

Después del recorrido de galería, pregunte:

¿Qué mensajes destacaron?

¿Qué hace que un mensaje sea poderoso?

Resumen de los objetivos del día 1: Desarrollar la comprensión del ODS 1 y su impacto a nivel global y local

Cuestionar los estereotipos y explorar las causas reales de la pobreza

Involucrarse creativa y emocionalmente con el tema

Fomentar la colaboración, el pensamiento crítico y la empatía



Día 2: Generando y difundiendo soluciones

Tema: “De las ideas a la acción”

Duración: ~3,5–4 horas (incluyendo descansos y presentaciones)

Actividad principal: Taller de desarrollo de ideas para proyectos

Duración: 2–2,5 horas



Introducción (10 minutos)

El facilitador repasa el ODS 1 y las ideas del día 1. Hoy, los participantes se convertirán en agentes de cambio, desarrollando ideas para combatir la pobreza en sus comunidades.

División de grupos (5 minutos)

Divídanse en grupos pequeños (de 3 a 5 participantes cada uno). Procuren que cada equipo tenga perspectivas diversas.

Sesión de lluvia de ideas (30 minutos)

Cada grupo busca respuestas a:

¿Qué problemas relacionados con la pobreza afectan a nuestra escuela, pueblo o región?

¿Qué pequeñas acciones o proyectos podrían ayudar?

Promueva ideas ecológicas, económicas y locales.

Herramienta opcional: Use notas adhesivas digitales (por ejemplo, Padlet o Jamboard) para anotar ideas.

Hoja de trabajo Problema + Solución + Impacto (40 minutos)

Cada grupo completa una Hoja de trabajo de planificación del proyecto, respondiendo a las siguientes preguntas:

El problema: ¿Qué problema estamos resolviendo?

Nuestra idea: ¿Cuál es nuestra solución?

A quién ayuda: ¿Quién se beneficia?

Cómo funciona: Pasos para implementarlo

Recursos necesarios: ¿Qué herramientas, socios o apoyo se necesitan?

Nuestro impacto: ¿Qué cambio esperamos?

Presentación de ideas (45–60 minutos)

Cada grupo presenta su idea de proyecto en 3–5 minutos. Fomente el uso de:

Pósteres o diapositivas

Materiales visuales, bocetos o juegos de rol

Los compañeros y facilitadores pueden ofrecer comentarios y sugerencias positivos.





Día 2:

Generando y difundiendo soluciones



Ejemplos de ideas de proyectos:

Intercambio local de ropa para apoyar a familias de bajos recursos
Tutoría gratuita entre pares para estudiantes con dificultades económicas

Campaña "Sin desperdicio, plato lleno" para redistribuir los alimentos sobrantes

Campaña en redes sociales para concienciar sobre la pobreza local

Talleres de reutilización y reciclaje para crear artesanías rentables

Lista de materiales (ambos días)

Materiales por categoría

Herramientas digitales: acceso a internet, computadoras portátiles/tabletas, proyector, altavoces, teléfonos inteligentes

Materiales de arte: papel de rotafolio, pósteres A3, marcadores, tijeras, pegamento, lápices de colores, cinta adhesiva

Impresión de hojas informativas de los ODS, hojas de trabajo, tarjetas de roles y sugerencias para el debate

Herramientas del taller: cronómetro, notas adhesivas (físicas o digitales), hojas de trabajo en blanco

Opcional: Canva, Kahoot, Mentimeter, Padlet, Jamboard

Llamada a la acción: Qué pueden hacer los jóvenes

Aquí hay 5 acciones reales que los jóvenes pueden realizar para apoyar el ODS 1: Fin de la pobreza:

Iniciar una campaña local de concienciación: usar las redes sociales o pósteres para visibilizar la pobreza oculta en Tu zona.

Organiza una campaña de donaciones: Recolecta ropa, libros o alimentos para quienes los necesitan.

Ofrécete como tutor voluntario: Ayuda a compañeros o estudiantes más jóvenes que no pueden costear apoyo adicional.

Lanza una microiniciativa: Como un mini huerto, un mercado de artesanías o una venta de libros de segunda mano para apoyar las necesidades de la comunidad.

Usa una aplicación con impacto: Prueba aplicaciones como ShareTheMeal o Goodwall para unirte a los desafíos globales.

Recursos útiles

Video: ¿Qué es el ODS 1?

Explicación del ODS 1 de la ONU (YouTube, 2 min)

Juego: SPENT: Intenta sobrevivir a la pobreza tomando decisiones difíciles.

Juega a SPENT en línea

Sitio web: Objetivo de Fin de la Pobreza de la ONU

ODS 1: Resumen de la ONU

Opcional: Agrega códigos QR a las versiones impresas para facilitar el acceso.



Objetivo 2: Hambre Cero Plan de Formación



@YOUNGSDG

METAS DE LOS ODS

Objetivo 2: Hambre cero

Subtítulo: “¡Acabemos con el hambre juntos!”



▶ ¿Qué es el Objetivo 2?

El Objetivo 2 busca garantizar que todas las personas tengan suficientes alimentos seguros y nutritivos para llevar una vida sana. También apoya la agricultura sostenible y ayuda a los agricultores a cultivar alimentos de forma beneficiosa para las personas y el planeta.

Este objetivo afecta a muchos aspectos de la vida: la salud, la educación, el medio ambiente y la estabilidad económica. Cuando las personas pasan hambre, no pueden concentrarse en la escuela, se enferman con mayor facilidad y les cuesta trabajar o cuidar de sus familias.

¿Por qué debería importarles a los jóvenes?

Porque el hambre sigue siendo un problema grave en muchos países, incluso en lugares con abundantes alimentos. Los jóvenes pueden contribuir creando conciencia, reduciendo el desperdicio de alimentos, apoyando sistemas alimentarios justos y siendo parte de la solución.

▶ ¿Cómo podemos lograr erradicar la pobreza?

¿Qué problemas pretende resolver este objetivo?

- Hambre y desnutrición
- Acceso deficiente a alimentos saludables y asequibles
- Sistemas alimentarios injustos y desperdicio de alimentos
- **Problemas que enfrentan los pequeños agricultores**

¿Cómo afectan estos problemas a los jóvenes y las comunidades?

- Los niños y adolescentes no pueden concentrarse ni tener éxito en la escuela si pasan hambre.
- Las familias pueden tener que elegir entre la comida y otros productos básicos.
- La mala nutrición debilita la salud y reduce las oportunidades futuras.
- Los agricultores pierden ingresos y tierras debido al cambio climático o a mercados injustos.

¿Por qué abordar este objetivo mejorará el futuro?

Acabar con el hambre crea un mundo más saludable, inteligente y fuerte. Cuando las personas tienen suficiente para comer, pueden alcanzar su potencial, contribuir a sus comunidades y ayudar a construir un planeta más pacífico y sostenible.



Objetivo 2: Hambre cero

Subtítulo: “¡Acabemos con el hambre juntos!”



▶ ODS 2: Hambre Cero Erradicar el hambre en todas sus formas y en todo el mundo.

Meta 2.1 – Poner fin al hambre para todos

Para 2030, garantizar que nadie pase hambre y que todas las personas tengan acceso a suficientes alimentos inocuos y nutritivos durante todo el año.

Meta 2.2 – Poner fin a todas las formas de malnutrición

Mejorar la nutrición de los niños menores de cinco años, las adolescentes, las mujeres embarazadas y los adultos mayores, especialmente en las comunidades vulnerables.

Meta 2.3 – Duplicar los ingresos y la productividad de los pequeños agricultores

Ayudar a los pequeños agricultores, especialmente a las mujeres, los pueblos indígenas y los agricultores familiares, a producir más alimentos y obtener ingresos justos.

Meta 2.4 – Promover la agricultura sostenible

Apoyar métodos agrícolas que protejan el medio ambiente, mejoren la calidad del suelo y el agua, y ayuden a los agricultores a afrontar el cambio climático.

Meta 2.5 – Proteger las semillas y la biodiversidad

Proteger las semillas, las plantas y los animales locales que son importantes para la alimentación y la agricultura, y garantizar que los agricultores puedan acceder a ellos y compartirlos.

~~hunger~~

Plan de Formación: Comprensión

Objetivo 2 – Sin Hambre Plan de Actividades Eficaz:

Ayudar a emprendedores a comprender el problema del hambre mundial, reflexionar sobre sus causas y efectos, aprender sobre agricultura sostenible y maneras de reducir el desperdicio de alimentos, y guiarlos en la creación de soluciones individuales y sociales.

Público objetivo: Jóvenes de 17 a 25 años.

Día 1: Conciencia y comprensión

Actividad: Introducción y Apertura (20–25 minutos)

Se pide a los participantes que respondan con una sola palabra a la pregunta "¿Qué te viene a la mente cuando piensas en hambre?". Estas palabras se escriben en la pizarra. Las palabras se visualizan usando <https://wordart.com/> y se crea una imagen común.

Objetivo: Comunicarse entre los participantes y explicar el marco general del evento.

Actividad: Presentación informativa y proyección de vídeo (60 minutos)

Contenido de la presentación:

Estadísticas mundiales sobre el hambre.

<https://youtu.be/iteCytv0RqY?feature=shared>

El desperdicio de alimentos y sus efectos.

<https://youtu.be/ishA6kry8nc?feature=shared>

La importancia de la agricultura sostenible.

https://youtu.be/3Jp4X_50UTc?feature=shared

Preguntas para el debate:

"¿Qué información del video te impactó más?", "¿Qué puedes hacer personalmente para reducir el desperdicio de alimentos?"

Objetivo: Enseñar a los participantes los principios básicos del ODS 2 y la situación mundial del hambre.



Actividad: Simulación de injusticia en la distribución de alimentos (60 minutos)

Los participantes se dividen en cuatro grupos que representan diferentes grupos de la población mundial: países ricos, países en desarrollo, países pobres y regiones afectadas por el hambre. Las cajas de alimentos se distribuyen de forma desigual. A continuación, se simula una distribución equilibrada y se discuten los resultados.

Materiales: Envases de alimentos vacíos o artículos de plástico (que representen la cantidad de alimentos).

Conclusión: Se debate cómo la distribución equitativa de los recursos puede reducir el problema del hambre.

Objetivo: Que los participantes experimenten la distribución desigual de los recursos alimentarios mundiales.



Actividad: Taller de Sensibilización Artística (60 minutos)

Los participantes diseñan carteles con el tema "Hambre Cero". Los carteles se exhiben al final del evento.

Materiales: Papel, crayones, materiales reciclados.

Objetivo: Permitir a los participantes crear conciencia a través de medios creativos.





Día 2:

Generando y difundiendo soluciones



Taller de desarrollo de ideas de proyectos para jóvenes (90 minutos)

Materiales: Cartulinas de colores, marcadores, bolígrafos, notas adhesivas de colores, plantillas (un formulario sencillo para que anoten sus ideas de proyecto), dispositivos digitales (opcional: Canva o PowerPoint).

Objetivo: Permitir a los participantes generar soluciones concretas a los problemas del hambre mundial y el desperdicio de alimentos, y ayudarles a desarrollar ideas de proyecto utilizando su creatividad.

Introducción e información sobre las razones del proyecto:

Descripción del instructor: "Recuerden que las grandes ideas para acabar con el hambre en el mundo empiezan desde lo pequeño. Hoy, las ideas que creen pueden ser la solución a estos problemas". Se recuerda a los participantes los objetivos del ODS 2 y se les pide que se centren en soluciones sostenibles.

Formación de grupos y orientación:

Los participantes se dividen en grupos de 4 a 5 personas. Se distribuye una plantilla de guía a cada grupo. La plantilla debe incluir las siguientes preguntas: "¿Cuál es el problema?", "¿Qué solución propones para este problema?", "¿Cuál es la viabilidad de tu solución?", "¿Qué tipo de beneficio aportará a la sociedad?"

Desarrollo de ideas para proyectos:

Cada grupo elige un problema y propone una solución. Ejemplos de temas:

Proyecto de huerto comunitario:

Descripción: Apoyar a los agricultores locales y brindar una oportunidad a quienes desean cultivar sus propias verduras y frutas, creando un espacio donde todos puedan contribuir.

Sugerencias: Destinar un área en un parque local para plantar o usar un huerto escolar.

Campaña para la reducción del desperdicio de alimentos:

Descripción: Enseñar maneras de aprovechar los alimentos no utilizados en casa para reducir el desperdicio de alimentos.

Sugerencias: Sugerencias de recetas creativas para las sobras, concursos en las escuelas para reducir el desperdicio de alimentos.

Solución digital: Aplicación para el seguimiento del desperdicio de alimentos:

Descripción: Idea para una aplicación móvil que rastrea los alimentos desperdiciados en casa.



Objetivo 3: Salud y bienestar

Plan de entrenamiento



@YOUNGSDG

METAS DE LOS ODS

Objetivo 3:

Buena salud y bienestar



Subtítulo: “¡Vidas saludables, futuros brillantes!”

▶ ¿Qué es el Objetivo 3?

El Objetivo 3 busca garantizar que todas las personas puedan llevar una vida sana y recibir la atención que necesitan. Esto implica menos personas enfermas, mayor acceso a médicos y hospitales, y apoyo para la salud mental y el bienestar. También incluye la prevención de enfermedades, la promoción de hábitos saludables y la creación de comunidades más seguras.

La buena salud influye en todo: cómo aprendemos, trabajamos, crecemos y vivimos. Cuando los jóvenes están sanos, pueden alcanzar su potencial y contribuir a construir comunidades más fuertes y felices.

▶ ¿Por qué es importante?

- Muchas personas en todo el mundo carecen de acceso a atención médica básica, agua potable o alimentos saludables.
- La salud mental es un desafío creciente, especialmente para los jóvenes.
- Enfermedades como la COVID-19 han demostrado la rapidez con la que los problemas de salud pueden afectar al mundo entero.
- Sin una buena salud, es difícil ir a la escuela, conservar un trabajo o cuidar de los demás.

Centrarse en la salud y el bienestar conduce a vidas más largas y felices, y a un futuro mejor para todos.



Objetivo 3:

Buena salud y bienestar



Subtítulo: “¡Vidas saludables, futuros brillantes!”



ODS 3: Metas y subobjetivos de los ODS simplificados)

ODS 3: Metas del Objetivo de Desarrollo Sostenible 3 para garantizar una vida sana y promover el bienestar de todos en todas las edades

Meta 3.3 – Poner fin a epidemias como el sida, la tuberculosis y la malaria

Para 2030, poner fin a las epidemias de sida, tuberculosis, malaria y enfermedades tropicales desatendidas, y combatir la hepatitis, las enfermedades transmitidas por el agua y otras enfermedades transmisibles.

Meta 3.4 – Reducir las muertes prematuras por enfermedades como las cardiopatías y mejorar la salud mental

Para 2030, reducir en un tercio la mortalidad prematura por enfermedades no transmisibles mediante la prevención y el tratamiento, y promover la salud mental y el bienestar.

Meta 3.6 – Reducir el número de muertes y lesiones causadas por accidentes de tránsito

Para 2020, reducir a la mitad el número de muertes y lesiones causadas por accidentes de tránsito en el mundo.

Meta 3.7 – Garantizar que todas las personas tengan acceso a una atención sanitaria segura y respetuosa, incluida la planificación familiar

Para 2030, garantizar el acceso universal a los servicios de salud sexual y reproductiva, incluidos la planificación familiar, la información y la educación, y la integración de la salud reproductiva en las estrategias y los programas nacionales.

Meta 3.c – Formar y apoyar a más médicos, enfermeras y profesionales de la salud en todos los países.

Incrementar sustancialmente la financiación de la salud y la contratación, el desarrollo, la formación y la retención del personal sanitario en los países en desarrollo, especialmente en los países menos adelantados y los pequeños Estados insulares en desarrollo.

Plan de Formación: Comprensión



Día 1: **Conciencia y comprensión**

1. Nube de palabras: "¿Qué significa la salud para ti?" (20 minutos)

Descripción: Los participantes comparten una o dos palabras que asocian con la salud usando Mentimeter. Se crea una nube de palabras en tiempo real para explorar diferentes perspectivas.

Materiales: Internet, smartphones/tabletas, proyector

Objetivo: Presentar el tema y explorar los significados personales de la salud.

Reflexión: Debatir temas comunes y palabras sorprendentes en la nube de palabras.

2. Vídeo y debate: "El derecho a la salud" (45 minutos)

Descripción: Vea un video corto como "Salud para todos" de la OMS o un video de TED-Ed sobre salud mental. Analicen preguntas como:

- ¿Qué desafíos les llamaron la atención?
- ¿Qué les sorprendió?
- ¿Por qué la salud es más que simplemente no estar enfermo?

Materiales: Video, sugerencias para el debate, pantalla

Objetivo: Fomentar la comprensión de la salud como un derecho humano y un problema global

Reflexión: Los grupos comparten las conclusiones clave.

3. Juego de simulación: “Desafío del presupuesto sanitario” (60 minutos)

Descripción: Los grupos actúan como ministros de salud con presupuestos limitados. Deben decidir cómo asignar los fondos (p. ej., hospitales, salud mental, vacunas). Agreguen “tarjetas de emergencia” aleatorias (p. ej., brote de enfermedad) para cuestionar las decisiones.

Materiales: Tarjetas de presupuesto, hojas de rol, tarjetas de escenarios

Objetivo: Comprender las decisiones difíciles sobre políticas sanitarias

Reflexión: ¿Qué decisiones fueron las más difíciles? ¿Qué harían diferente?



4. Arte para el bienestar: Crea un póster de concienciación sobre la importancia de la salud (60 minutos)

Descripción: Los equipos crean carteles que muestran la importancia de la salud y el bienestar. Incluyen datos, dibujos y citas. Exhíbanlos en una galería.

Materiales: Papel, rotuladores, materiales reciclados, herramientas digitales opcionales (p. ej., Canva).

Objetivo: Usar la expresión creativa para explorar los mensajes clave.

Reflexión: ¿Qué mensajes fueron más impactantes?





Día 2:

Generando y difundiendo soluciones



5. Actividad principal: Taller de desarrollo de ideas de proyecto (2,5 horas)

Paso 1: Introducción (10 min)

El facilitador resume las ideas del día 1 y presenta el objetivo del día: crear soluciones lideradas por jóvenes para los problemas de salud.

Paso 2: Formación de grupos (5 min)

Los participantes forman equipos pequeños (4-5 personas).

Paso 3: Lluvia de ideas (30 min)

Cada grupo genera ideas sobre un problema de salud local (p. ej., falta de educación para la salud, estrés adolescente, saneamiento deficiente) e ideas para mejorarlo.

Paso 4: Hoja de trabajo Problema + Solución + Impacto (45 min)

Los grupos definen:

- El problema
- La solución
- A quién ayuda
- Cómo funciona
- Recursos necesarios
- Impacto esperado

Paso 5: Presentación de ideas (45-60 min)

Cada grupo presenta su idea de proyecto. Fomente el uso de recursos visuales, representaciones o prototipos. Los compañeros y los capacitadores brindan retroalimentación.

Category

Herramientas digitales:

Materiales de arte:

Impresión

Herramientas:

Opcional

Materials Needed

Mentímetro, internet, proyector, dispositivos

Papel, marcadores, tijeras, materiales reciclados, pegamento.

Temas de debate, tarjetas de roles, hojas de trabajo de planificación

Temporizador, notas adhesivas, plantillas de proyecto

Enlaces de vídeo de Canva, Kahoot y la OMS/ONU





Día 2:

Generando y difundiendo soluciones



7. Llamado a la acción: Qué pueden hacer los jóvenes

- Crea un club o campaña de concienciación sobre salud mental en la escuela.
- Ofrécete como voluntario en centros de salud locales o apoya las limpiezas comunitarias.
- Crea una serie en redes sociales sobre hábitos saludables o primeros auxilios.
- Aboga por una mejor nutrición o recursos de salud mental en las escuelas.
- Usa aplicaciones como Moodpath o Headspace para promover el bienestar personal.

8. Recursos útiles

- [Sitio web de la OMS sobre Juventud y Salud](#)
- [Resumen del Objetivo 3 de la ONU](#)
- [YouTube: "Por qué importa la salud mental" de TED-Ed](#)



**Objetivo 4:
Educación de
calidad
Plan de formación**



@YOUNGSDG

METAS DE LOS ODS

Objetivo 4:

Educación de calidad



Subtítulo: "Educación para todos, un futuro más brillante"

▶ ¿Qué es el Objetivo 4?

El Objetivo 4 se centra en garantizar que todas las personas, independientemente de su edad, origen, género o lugar de residencia, tengan acceso a una educación de calidad. Esto significa que todos los niños, jóvenes y adultos deben tener la oportunidad de aprender a lo largo de su vida: desde la alfabetización y las nociones básicas de aritmética hasta las competencias digitales, el pensamiento crítico y la formación profesional. La educación no solo debe preparar a las personas para el mercado laboral, sino también ayudarlas a convertirse en ciudadanos informados y activos que puedan contribuir a un mundo más pacífico y sostenible.

La educación es la base del crecimiento personal, la movilidad social y el desarrollo a largo plazo. Empodera a las personas a tomar decisiones, superar desafíos y forjar su futuro. Cuando las personas pueden acceder a oportunidades de aprendizaje de calidad, obtienen las herramientas para mejorar sus vidas, apoyar a sus familias y fortalecer sus comunidades, creando un efecto dominó que beneficia a la sociedad en su conjunto.

▶ ¿Por qué es importante la educación de calidad?

La educación es un derecho humano fundamental, una herramienta poderosa que brinda a las personas los conocimientos, las habilidades y la confianza para forjar sus propias vidas y contribuir a la sociedad. Sin embargo, para millones de personas en todo el mundo, el acceso a una educación de calidad sigue siendo inalcanzable. A los niños se les niega la escolarización debido a la pobreza, los conflictos, la discriminación o la falta de infraestructura. En muchas regiones, las aulas están masificadas, los materiales didácticos son escasos y los docentes carecen de la capacitación necesaria o del apoyo necesario.

Los jóvenes de grupos marginados, como las niñas, los niños con discapacidad y quienes viven en zonas rurales o remotas, enfrentan obstáculos aún mayores. Sin acceso a una educación inclusiva y eficaz, estos jóvenes tienen mayor probabilidad de rezagarse, tener dificultades para encontrar un trabajo decente y permanecer atrapados en ciclos de pobreza.

Pero cuando la educación es equitativa y de alta calidad, se vuelve transformadora. Abre puertas a las oportunidades, fortalece a las comunidades y sienta las bases para sociedades más saludables, prósperas y justas. Invertir en educación significa empoderar a la próxima generación para resolver problemas, construir la paz y forjar un futuro donde nadie se quede atrás.

Objetivo 4:

Educación de calidad



Subtítulo: "Educación para todos, un futuro más brillante"

▶ ODS 4: Metas y subobjetivos

Meta 4.1 – Educación primaria y secundaria gratuita:

Garantizar que todos los niños y niñas completen la educación primaria y secundaria gratuita y de calidad.

Meta 4.3 – Acceso a una educación asequible:

Proporcionar acceso a una educación técnica, profesional y superior asequible para todos.

Meta 4.6 – Lectoescritura y aritmética:

Garantizar que todos los jóvenes sepan leer, escribir y realizar cálculos matemáticos básicos.

Meta 4.7 – Educación para el Desarrollo Sostenible:

Enseñar a los estudiantes sobre sostenibilidad, derechos humanos y ciudadanía responsable.

Meta 4.a – Entornos de aprendizaje seguros:

Proporcionar entornos de aprendizaje seguros, inclusivos y eficaces para todos.



Plan de Formación: Comprensión

Objetivo 4 – Educación de calidad Plan de actividades eficaz:

Taller de 2 días para jóvenes

Destinatario: Jóvenes de 17 a 25 años



Día 1: Conciencia y comprensión

Actividad 1: Mosaico Educativo (20 minutos)

Descripción:

Cada participante recibe una nota adhesiva de color. Escriben una palabra o dibujan una imagen pequeña que represente la educación.

- Todas las notas adhesivas se colocan en un póster grande o en la pared, creando un "Mosaico Educativo".
- El facilitador dirige el debate y pregunta:

¿Qué temas comunes observan?

¿Hay alguna idea sorprendente?

Materiales necesarios:

- Notas adhesivas de colores (varios colores)
- Papel o espacio amplio en la pared
- Marcadores

Objetivo:

Capturar visualmente las percepciones de los participantes sobre la educación, destacando la diversidad de sus experiencias e ideas.

Conclusión/Reflexión:

El facilitador destaca la variedad de perspectivas e introduce la idea de que la educación de calidad significa algo diferente para cada persona.



Actividad 2: La línea de tiempo de la educación (30 minutos)

Descripción:

Se entregan a los grupos conjuntos de hitos educativos (p. ej., "Introducción de la educación primaria gratuita", "El aprendizaje en línea se vuelve común").

Los participantes colocan los hitos en una línea de tiempo en blanco en el orden en que creen que ocurrieron.

Después de colocarlos, el facilitador revela la línea de tiempo correcta y explica cada evento.



Materiales necesarios:

- Tarjetas de hitos preimpresas (eventos educativos)
- Línea de tiempo grande en blanco (papel o pared)

Objetivo:

Ayudar a los participantes a comprender la historia y la evolución de la educación, mostrando cómo ha cambiado con el tiempo.

Conclusión/Reflexión:

Analice cómo la educación continúa evolucionando y por qué la educación de calidad siempre está en proceso.

Actividad 3: Simulación educativa "Camino de aprendizaje" (45 minutos)

Descripción:

Los participantes se dividen en grupos que representan a diferentes estudiantes (por ejemplo, un niño de una aldea rural, un adolescente urbano, un estudiante refugiado).

- Cada grupo debe recorrer un camino educativo, tomando decisiones basadas en la situación de su personaje.
- Se enfrentan a desafíos (falta de recursos, barreras culturales, expectativas familiares) y deben tomar decisiones para continuar aprendiendo.

Materiales necesarios:

- Tarjetas de personajes (diferentes perfiles de estudiantes)
- Tarjetas de desafíos (obstáculos para la educación)
- Mapa del camino (opcional)



Objetivo:

Ayudar a los participantes a comprender las barreras que muchos jóvenes enfrentan para acceder a la educación.

Conclusión/Reflexión:

Los grupos comparten sus experiencias y debaten:

- ¿Qué desafíos enfrentó su personaje?
- ¿Qué les ayudó a tener éxito?

**Actividad 4: Mercado de Habilidades Educativas (40 minutos)****Descripción:**

Cada participante elige una habilidad que considera esencial para el éxito (p. ej., pensamiento crítico, alfabetización digital, comunicación).

- Instalan un puesto de mercado donde explican por qué su habilidad es importante.
- Otros pueden visitar sus puestos, hacer preguntas y compartir sus propias ideas.

Materiales necesarios:

- Mesas pequeñas o áreas designadas para cada puesto.
- Papel, marcadores y otros materiales creativos.

Objetivo:

Destacar la importancia de las diferentes habilidades en la educación y promover la participación activa.

Conclusión/Reflexión:

Discutir qué habilidades fueron las más populares y por qué. Destacar que la educación es más que solo conocimiento académico.



Día 2: De las ideas a la acción

Actividad 1: Historias de Educación – "Viajes de Aprendizaje" (30 minutos)

Descripción:

Los participantes se emparejan y comparten una historia personal sobre una experiencia de aprendizaje memorable (positiva o negativa).

- Después de compartir, cuentan la historia de su compañero al grupo.

Materiales necesarios:

- Ninguno

Objetivo:

Desarrollar la empatía y la comprensión de cómo las diferentes experiencias influyen en el aprendizaje.

Conclusión/Reflexión:

Debatir cómo las experiencias positivas pueden inspirar y cómo las negativas pueden mejorarse.

Actividad 2: Encuesta de acceso a la educación y muro de acción (45 minutos)

Descripción:

Los participantes primero completan una breve encuesta anónima (preparada con antelación o en vivo) con preguntas como:

- ¿Sienten que han tenido acceso equitativo a una educación de calidad?
- ¿Cuál fue la mayor barrera en su experiencia de aprendizaje?
- ¿Han tenido alguna vez acceso gratuito a actividades extracurriculares?
- ¿Qué ayudaría a más jóvenes a aprender mejor?

Tras completar la encuesta, el facilitador revela los resultados generales del grupo (en vivo o agregados) e invita a los participantes a reflexionar.

Luego, los participantes se dirigen al muro "¿Qué falta?" y escriben una o dos cosas que creen que faltan en su sistema educativo local, y una idea práctica para solucionarlo o mejorarlo.

Materiales necesarios:

Formularios de encuesta impresos o digitales (o Mentimeter/Kahoot en vivo), notas adhesivas, papel tapiz grande o rotafolio.

Objetivo:

Ayudar a los participantes a reflexionar críticamente sobre su propia trayectoria educativa y a crear una conciencia colectiva sobre lo que debería cambiar.

Conclusión/Reflexión:

¿Qué les sorprendió de las respuestas?

¿Muchas personas se enfrentan a las mismas barreras? ¿Qué soluciones parecen realistas y que vale la pena explorar?



Día 2: De las ideas a la acción



Actividad 3: “Círculo de Acciones Educativas” – De la Idea a la Intención (30 minutos)



Descripción:

Los participantes se sientan en un círculo grande. Uno por uno, completan la frase en voz alta:

“Una cosa que puedo hacer para apoyar una educación de calidad es...”

Pueden mencionar algo simple (p. ej., “ayudar a un amigo con la tarea”) o algo más amplio (p. ej., “organizar una donación de libros en la escuela”).

Si alguien se siente incómodo hablando en voz alta, puede escribir su acción en una hoja de papel y colocarla en el centro del círculo.

El grupo finaliza la actividad con un aplauso colectivo o una afirmación como: “Todos somos parte del cambio”.

Materiales necesarios:

Hojas de papel y bolígrafos (opcional)

Un espacio central (p. ej., un tapete o una mesa) para recopilar las ideas escritas

Objetivo:

Fomentar un sentido compartido de responsabilidad y la confianza de que incluso las pequeñas acciones importan.

Conclusión/Reflexión:

El facilitador destaca los temas recurrentes y anima a los participantes a continuar con sus ideas después de la sesión.



Llamado a la acción: Qué pueden hacer los jóvenes



1. Inicia un programa de tutoría entre pares:

Ayuda a los compañeros que tienen dificultades con ciertas asignaturas.



2. Organiza una colecta de libros:

Recoge y dona libros a escuelas o centros juveniles.

3. Crea una campaña de aprendizaje:

Usa las redes sociales para compartir datos curiosos, consejos de estudio o historias inspiradoras sobre el aprendizaje.

4. Promueve el aprendizaje digital:

Comparte cursos en línea gratuitos o aplicaciones educativas con tus amigos.

5. Apoya a las escuelas locales:

Ofrécete como voluntario para ayudar con eventos escolares o crea un club extraescolar.

Recursos útiles

- **Video:** "Por qué importa la educación de calidad" (ONU) – [Enlace a YouTube](#)
- **Herramienta interactiva:** "Khan Academy" – Cursos en línea gratuitos sobre una amplia gama de temas – [Enlace al sitio web](#)
- **Juego:** "Quandary" – Un juego de pensamiento crítico que ayuda a los jugadores a desarrollar habilidades para la toma de decisiones – [Juega en línea](#)



Objetivo 5: Igualdad de género

Plan de capacitación



@YOUNGSDG

METAS DE LOS ODS

Objetivo 5:

Igualdad de género



Subtítulo: "Igualdad para todos los géneros, un mundo más justo"

▶ ¿Qué es el Objetivo 5?

El Objetivo 5 se centra en lograr la igualdad de género y empoderar a todas las personas, independientemente de su género, para que vivan con igualdad de derechos, oportunidades y dignidad. Esto implica garantizar que todas las personas —mujeres, hombres, niñas, niños y personas de todas las identidades de género— puedan acceder a la educación, la atención médica, el empleo y a roles de liderazgo sin temor a la discriminación, la violencia ni los prejuicios sociales. La igualdad de género no se limita a abordar las necesidades de las mujeres y las niñas, aunque esto sigue siendo un aspecto fundamental del objetivo. Se trata de crear una sociedad donde todas las personas, independientemente de su género, puedan alcanzar su máximo potencial y contribuir por igual a sus comunidades. La verdadera igualdad beneficia a todos: crea relaciones más sólidas, instituciones más justas y economías más inclusivas.

▶ ¿Por qué es importante la igualdad de género?

Cuando la desigualdad de género persiste, limita las oportunidades, obstaculiza el progreso y perjudica tanto a las personas como a las sociedades. En todo el mundo, a muchas personas, en particular a las mujeres y las niñas, se les sigue negando el acceso a la educación, el trabajo decente, los servicios de salud o la oportunidad de tomar decisiones sobre sus vidas. Otras se enfrentan a estereotipos cotidianos que restringen sus opciones, su expresión y sus sueños. Garantizar la igualdad de género implica superar esas barreras y construir sistemas inclusivos, seguros y justos. Permite que todas las personas participen plenamente en la escuela, el lugar de trabajo, la política y la sociedad. Para las personas jóvenes, comprender y promover la igualdad de género es clave para construir un mundo que respete las diferencias, abrace la equidad y empodere a cada persona para liderar y prosperar.

Objetivo 5:

Igualdad de género



Subtítulo: "Igualdad para todos los géneros, un mundo más justo"

▶ Metas y subobjetivos de los ODS

Meta 5.1 – Poner fin a la discriminación:

Eliminar todas las formas de discriminación contra las mujeres y las niñas en todo el mundo.

Meta 5.2 – Poner fin a la violencia:

Prevenir la violencia y las prácticas nocivas, como el matrimonio infantil y los matrimonios forzados.

Meta 5.3 – Igualdad de oportunidades:

Garantizar la igualdad de acceso a la educación, el empleo y el liderazgo para todos los géneros.

Meta 5.5 – Participación en el liderazgo:

Promover la participación igualitaria en la toma de decisiones a todos los niveles.

Meta 5.b – Acceso a la tecnología:

Utilizar la tecnología para promover la igualdad de género y empoderar a las personas.



Plan de Formación: Comprensión

Objetivo 5 – Igualdad de género Plan de actividades eficaz:



Taller de 2 días para jóvenes

Destinatario: Jóvenes de 17 a 25 años

Día 1: Conciencia y comprensión

Actividad 1: Clasificación de estereotipos de género (20 minutos)

Descripción:

Los participantes reciben un juego de tarjetas con afirmaciones como "Las niñas cuidan mejor a los niños" o "Los hombres son mejores líderes que las mujeres".

- En grupos pequeños, clasifican las tarjetas en dos categorías: "Verdadero" y "Estereotipo".
- Luego, discuten por qué categorizaron cada afirmación.

Materiales necesarios:

- Tarjetas de afirmaciones (impresas)
- Papel grande para clasificar

Objetivo:

Cuestionar los estereotipos y fomentar el pensamiento crítico sobre las normas de género.

Conclusión/Reflexión:

Recalcar que muchos estereotipos de género se basan en normas sociales, no en hechos.



Actividad 2: Juego de rol "Historias de género" (30 minutos)

Descripción:

Los participantes reciben tarjetas de personajes (p. ej., una niña que quiere ser piloto, un niño que ama bailar).

- En grupos pequeños, representan una escena corta en la que su personaje enfrenta un desafío debido a los estereotipos de género.
- Después de cada representación, el grupo discute cómo el personaje podría superar el desafío.

Materiales necesarios:

- Tarjetas de personajes (diferentes roles de género)
- Accesorios sencillos (opcionales)

Objetivo:

Desarrollar la empatía y la comprensión de cómo los estereotipos de género afectan las decisiones de las personas.

Conclusión/Reflexión:

Discutir cómo los estereotipos pueden limitar las oportunidades y cómo pueden desafiarse.



Actividad 3: Mapa del viaje de género (40 minutos)

Descripción:

Los participantes crean un "Mapa de la Trayectoria de Género" de sus propias vidas, marcando los momentos clave en los que el género afectó sus decisiones u oportunidades.

- Pueden usar símbolos, palabras o dibujos para representar estos momentos.
- En grupos pequeños, comparten sus mapas y comparten experiencias comunes.

Materiales necesarios:

Hojas grandes de papel, rotuladores, bolígrafos de colores

Objetivo:

Fomentar la reflexión personal y ayudar a los participantes a comprender cómo el género afecta sus vidas.

Conclusión/Reflexión:

Recalcar que las expectativas de género pueden influir en todos, pero también pueden modificarse.



Actividad 4: La subasta del liderazgo: sesgo de género en las oportunidades (45 minutos)



Descripción:

Los participantes reciben un número limitado de "monedas de oportunidad", pero no todos empiezan con la misma cantidad. La distribución es intencionalmente desigual, basándose en tarjetas de identidad asignadas aleatoriamente (p. ej., "mujer joven de zona rural", "hombre con educación universitaria", "joven no binario", "chica inmigrante", "chico blanco de clase media").

El facilitador subasta puestos de liderazgo como director ejecutivo, alcalde, emprendedor tecnológico, científico, director de ONG, etc.

Los participantes deben usar sus monedas para pujar por los puestos que desean. Tras asignar cada puesto, el facilitador registra quién gana y qué perfiles quedan fuera.

Materiales necesarios:

- Tarjetas de rol con títulos de liderazgo
- Monedas de oportunidad (fichas de papel o plástico)
- Tarjetas de identidad (con información básica del perfil: género, origen, educación, etc.)

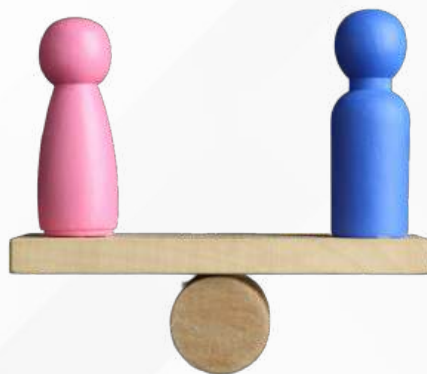
Objetivo:

Visibilizar cómo el género (y otros factores) afecta el acceso a puestos de liderazgo. Fomentar el pensamiento crítico sobre prejuicios, privilegios y méritos.

Conclusión/Reflexión:

El facilitador dirige una sesión informativa:

- ¿Cómo afectó su identidad a su capacidad de participar?
- ¿Fueron sus cualificaciones más importantes que su identidad?
- ¿Qué debe cambiar para que el liderazgo sea verdaderamente inclusivo?





Día 2:

De las ideas a la acción



Actividad 1: La caja de reflexión de género (30 minutos)

Descripción:

Los participantes reciben una pequeña hoja de papel y se les invita a escribir anónimamente una o dos frases cortas sobre alguna ocasión en la que se sintieron afectados por expectativas de género, estereotipos o discriminación.

Ejemplos:

"Me dijeron que no podía jugar al fútbol porque soy niña".

"La gente siempre asume que debo ser fuerte porque soy niño".

- Los participantes doblan sus hojas y las colocan en la "Caja de Reflexión de Género".
- El facilitador lee las historias en voz alta, sin identificar a nadie.
- Después de cada historia, los participantes pueden hablar sobre cómo se sintieron o por qué creen que ocurren tales situaciones.

Materiales necesarios:

- Hojas pequeñas de papel
- Bolígrafos o marcadores
- Una caja segura (Caja de Reflexión de Género)

Objetivo:

Permitir que los participantes compartan sus experiencias de forma segura y anónima, fomentando la empatía y la comprensión sin presión.

Conclusión/Reflexión:

Recaltar que todos hemos experimentado expectativas de género de alguna manera y que reconocerlas es el primer paso para desafiarlas.





Día 2:

De las ideas a la acción



Actividad 2: Cronología de la igualdad: pasado, presente y futuro (45 minutos)

Descripción:

Los participantes crean una cronología de la igualdad de género en su comunidad, explorando cómo ha cambiado con el tiempo e imaginando cómo podría mejorar en el futuro.

- Cada grupo recibe un papel grande dividido en tres secciones: "Pasado", "Presente" y "Futuro".
- En la sección "Pasado", enumeran ejemplos de desigualdades de género comunes (p. ej., "Las niñas no podían jugar al fútbol", "Solo los niños podían asistir a ciertas escuelas").
- En la sección "Presente", identifican los desafíos de género actuales en su comunidad (p. ej., "Las mujeres están subrepresentadas en puestos de liderazgo", "Se desalienta a las niñas a estudiar ciencias").
- En la sección "Futuro", imaginan una comunidad más igualitaria y escriben soluciones o mejoras (p. ej., "Representación equitativa en el liderazgo", "Clubes STEM para todos los estudiantes").

Materiales necesarios:

- Hojas grandes de papel o rotafolios
- Marcadores de tres colores (para pasado, presente y futuro)
- Notas adhesivas (opcionales para ideas adicionales)

Objetivo:

Ayudar a los participantes a comprender que la igualdad de género es un proceso que cambia con el tiempo. Anímelos a ver cómo las dificultades del pasado condujeron al progreso y cómo pueden seguir impulsando el cambio en el futuro.

Conclusión/Reflexión:

- Los grupos presentan sus cronogramas y el facilitador pregunta:
- ¿Qué les sorprendió del pasado?
- ¿Qué problemas actuales son más importantes de resolver?
- ¿Cómo podemos hacer realidad la sección "futuro"?





Día 2:

De las ideas a la acción



Actividad 3: Desarrollo de la idea del proyecto: "Igualdad en acción" (60 minutos)

Descripción:

Los participantes trabajan en grupos para diseñar un pequeño proyecto que promueva la igualdad de género en su comunidad.

- Problema: ¿Qué problemática de género se aborda?
- Solución: ¿Cuál es la idea?
- Impacto: ¿Quiénes se beneficiarán?

Materiales necesarios:

- Hojas de planificación del proyecto
- Marcadores, bolígrafos

Objetivo:

Empodera a los participantes para que tomen medidas concretas para promover la igualdad de género.

Conclusión/Reflexión:

Los grupos presentan sus ideas de proyecto y reciben retroalimentación de sus compañeros.

Actividad 4: Campaña en un minuto: Ideas de jóvenes para la igualdad de género (30 minutos)

Descripción:

Los participantes forman equipos pequeños (de 2 a 4 personas) y disponen de 30 minutos para crear el concepto de una minicampaña liderada por jóvenes para promover la igualdad de género en su escuela, comunidad o en línea.

Cada equipo crea:

- Un eslogan
- Un elemento visual o símbolo sencillo (puede dibujarse)
- Un mensaje clave o una llamada a la acción
- Una actividad o acción sugerida (p. ej., un reto en redes sociales, un debate en clase, una jornada de concienciación, una serie de carteles, etc.)

Presentan su idea brevemente (1 o 2 minutos) al grupo, como si la presentaran ante un público de otros jóvenes promotores de cambios.



Materiales necesarios:

Papel, marcadores, notas adhesivas, plantilla impresa opcional para los componentes de la campaña

Objetivo:

Empoderar a los jóvenes para que se vean a sí mismos como comunicadores y defensores de la igualdad, y desarrollar la colaboración, la creatividad y el liderazgo.

Conclusión/Reflexión:

- ¿Qué ideas fueron las más originales o prácticas?
- ¿Participarías o lanzarías una campaña como esta?
- ¿Qué hace que una campaña sea verdaderamente inclusiva?

Llamado a la acción: Qué pueden hacer los jóvenes

1. Desafiar los estereotipos de género: Alza la voz cuando escuches estereotipos como "Las niñas no pueden ser ingenieras" o "Los niños no deberían llorar".

2. Iniciar una campaña de concienciación: Usa las redes sociales para compartir información sobre la igualdad de género e historias inspiradoras de mujeres y hombres que rompen barreras.

3. Promover la igualdad de oportunidades: Anima a todos en tu escuela, equipo deportivo o comunidad a asumir roles de liderazgo, independientemente de su género.

4. Apoyar iniciativas de igualdad de género: Únete o apoya a grupos locales que trabajan para promover la igualdad de género.

5. Crear un espacio seguro para el debate: Organiza un círculo de debate sobre género donde todos puedan compartir sus experiencias y aprender unos de otros.

Recursos útiles

Video: "¿Igualdad de género para el desarrollo sostenible?" (ONU Mujeres Europa y Asia Central) – [Enlace a YouTube](#)

Herramienta interactiva: "HeForShe" – Un movimiento global por la igualdad de género – [Enlace al sitio web](#)

Juego: "Half the Sky Movement: The Game" – Un juego de impacto social que sensibiliza sobre el empoderamiento femenino – [Juega en línea](#)



Objetivo 6: Agua limpia y saneamiento Plan de capacitación



@YOUNGSDG

METAS DE LOS ODS

Objetivo 6:

Agua limpia y saneamiento



Subtítulo: "Agua para todos, un futuro más saludable"

▶ ¿Qué es el Objetivo 6?

El Objetivo 6 busca garantizar que todas las personas, en todas partes, tengan acceso a agua potable, saneamiento seguro y buena higiene. Significa que todas las personas deberían poder beber agua potable, lavarse las manos y usar baños privados y limpios, independientemente de dónde vivan. También incluye la protección y la gestión de las fuentes de agua para que permanezcan disponibles y no contaminadas para las generaciones futuras.

El agua es esencial para la vida. Sin ella, las personas no pueden mantenerse sanas, los niños no pueden concentrarse en la escuela y las comunidades no pueden crecer. Muchas niñas no pueden acceder a la educación porque no tienen acceso a baños o pasan horas al día buscando agua. El saneamiento deficiente aumenta la propagación de enfermedades y afecta la dignidad y la seguridad de millones de personas.

Alcanzar el Objetivo 6 significa proteger la salud, reducir la desigualdad y construir comunidades más fuertes y resilientes. El agua potable y el saneamiento no son lujos, sino derechos básicos que toda persona merece.

▶ ¿Por qué es importante el Objetivo 6?

El agua potable y el saneamiento son esenciales para una sociedad sana y justa; sin embargo, millones de personas aún viven sin ellos. El agua contaminada propaga enfermedades peligrosas como el cólera y la diarrea. Un saneamiento inadecuado conlleva una higiene deficiente, que afecta desproporcionadamente a mujeres y niños y aumenta la vulnerabilidad a las enfermedades. En algunas regiones, el agua es tan escasa que las personas no pueden satisfacer ni siquiera sus necesidades más básicas.

La contaminación es otra gran amenaza. Los desechos de fábricas, granjas y hogares siguen contaminando ríos y lagos, dañando los ecosistemas y poniendo en riesgo la vida de las personas. Estos desafíos afectan con mayor dureza a los jóvenes y a las comunidades vulnerables. Muchas niñas dejan de asistir a la escuela por falta de acceso a sanitarios limpios. Familias enferman por el agua contaminada. Comunidades enteras se enfrentan al deterioro de la salud, la pérdida de la educación y a menos oportunidades de crecimiento.

Resolver estos problemas no solo es urgente, sino posible. Al invertir en agua potable, saneamiento y gestión responsable del agua, podemos prevenir enfermedades, garantizar que todos los niños tengan la oportunidad de aprender y proteger nuestros entornos naturales. El Objetivo 6 es más que una meta; es la base de la dignidad humana y el progreso sostenible.



Objetivo 6:

Agua limpia y saneamiento



Subtítulo: "Agua para todos, un futuro más saludable"

Metas y subobjetivos de los ODS

Todos podemos contribuir a que alcancemos los Objetivos Mundiales. Utiliza estas ocho metas para garantizar agua limpia y saneamiento para todos.

Meta 6.1 – Agua Potable Segura:

Garantizar que todas las personas tengan acceso a agua potable segura y asequible.

Meta 6.2 – Saneamiento para Todos:

Proporcionar acceso a retretes seguros y promover prácticas de higiene.

Meta 6.3 – Calidad del Agua:

Mejorar la calidad del agua reduciendo la contaminación y protegiendo las fuentes de agua.

Meta 6.4 – Eficiencia Hídrica:

Usar el agua de forma más eficiente y garantizar un suministro sostenible.

Meta 6.b – Participación Comunitaria:

Involucrar a las comunidades en la gestión del agua y las mejoras del saneamiento.



Plan de Formación: Comprensión

Objetivo 6 – Agua limpia y saneamiento Plan de actividades eficaz:



Taller de 2 días para jóvenes

Destinatario: Jóvenes de 17 a 25 años

▶ **Día 1: Conciencia y comprensión**

Actividad 1: Red de Agua – Conexión Visual (20 minutos)

Descripción:

Los participantes crean una “Red de Agua” con un ovillo de hilo.

- El facilitador comienza sosteniendo el hilo, indicando una forma en que usan el agua (por ejemplo, para beber).
- Pasan el hilo a otro participante, quien menciona otro uso (por ejemplo, para cocinar).
- Esto continúa hasta formar una red, mostrando cómo el agua está conectada con todos los aspectos de la vida.

Materiales necesarios:

Un ovillo de hilo

Objetivo:

Demostrar visualmente cómo el agua está conectada con todos los aspectos de la vida.

Conclusión/Reflexión:

Discutan qué pasaría si el hilo se rompiera; ¿qué pasaría si no hubiera agua disponible?



Actividad 2: Relevé de datos sobre el agua: Cuestionario sobre desafíos globales (30 minutos)

Descripción:

Los participantes se dividen en equipos pequeños. Cada equipo recibe un conjunto de fichas informativas o párrafos breves que describen desafíos reales relacionados con el agua (p. ej., falta de saneamiento, sequía, contaminación, agua potable no segura).

Estos pueden basarse en fuentes fiables (UNICEF, OMS, ONU-Agua, etc.).

Después de leer, cada equipo responde a un breve cuestionario o desafío relacionado con su conjunto de datos (p. ej., verdadero/falso, explicación breve, relacionar los datos con la región). Una vez que todos los equipos completan su parte, comparten un desafío clave sobre el que leyeron y su importancia.



Materiales necesarios:

Fichas o fichas informativas impresas, preguntas del cuestionario (impresas o proyectadas), bolígrafos

Objetivo:

Concienciar sobre la variedad de desafíos relacionados con el agua en todo el mundo y conectarlos con la vida cotidiana.

Conclusión/Reflexión:

El facilitador resume los principales tipos de problemas discutidos (p. ej., acceso, calidad, escasez, impacto en la educación/salud) e invita a los participantes a reflexionar:

- ¿Qué problema se sintió más cercano a su propia experiencia?
- ¿Cuál les sorprendió más?

Actividad 3: Juego de Elección de Agua – "El Dilema del Agua" (45 minutos)

Descripción:

Los participantes se dividen en pequeños grupos, cada uno representando una aldea con recursos hídricos limitados.

- Cada grupo recibe un juego de fichas de agua.
- Deben decidir cómo usarlas para beber, cocinar, el saneamiento o la agricultura.
- Se presentan "cartas de desafío" aleatorias que presentan problemas como sequía, contaminación o tuberías rotas.



Materiales necesarios:

- Fichas de agua (papel o monedas)
- Tarjetas de desafío (sequía, contaminación, reparaciones)

Objetivo:

Ayudar a los participantes a comprender las difíciles decisiones que enfrentan las comunidades al gestionar los recursos hídricos limitados.

Conclusión/Reflexión:

Los grupos comparten sus experiencias y debaten lo aprendido sobre la gestión del agua.

**Actividad 4: Cómic de Agua Limpia – Expresión Artística (40 minutos)****Descripción:**

Los participantes trabajan en parejas para crear una tira cómica corta sobre un problema relacionado con el agua (por ejemplo, un río contaminado, una familia que lucha contra la escasez de agua).

- Pueden usar papel y rotuladores, o herramientas digitales como Pixton o Canva.
- Las tiras cómicas deben incluir:
 - Un problema relacionado con el agua.
 - Un personaje que aprende o actúa.
 - Un resultado positivo.

Materiales necesarios:

- Papel, rotuladores, rotuladores de colores (para dibujos a mano).
- Portátiles o tabletas (para tiras cómicas digitales).

Objetivo:

Usar la narrativa creativa para explorar los problemas del agua y sus soluciones.

Conclusión/Reflexión:

- Los grupos presentan sus tiras cómicas y el facilitador destaca las soluciones creativas.





Día 2:

Generando y difundiendo soluciones



Generando y difundiendo soluciones

Descripción:

Los participantes comienzan el día reflexionando sobre su rol personal en la protección de los recursos hídricos. Cada persona escribe un compromiso concreto en una tarjeta azul con forma de gota, como:

- “Cerraré el grifo mientras me cepillo los dientes”.
- “Hablaré con mi escuela sobre cómo reducir el uso de botellas de plástico”.
- “Compartiré con mi familia lo que aprendí sobre la contaminación del agua”.

Luego, pegan sus gotas en un Muro de Compromisos por el Agua colectivo, formando un río o una ola simbólica.

Materiales necesarios:

Tarjetas azules con forma de gota (precortadas), rotuladores, espacio en la pared o cartulina grande.

Objetivo:

Inspirar un sentido de responsabilidad personal y visualizar el impacto colectivo.

Conclusión/Reflexión:

Los participantes caminan por el muro para leer los compromisos de los demás. El facilitador invita a 2 o 3 voluntarios a compartir lo que escribieron o lo que los inspiró.

Actividad 2: Taller de desarrollo de ideas de proyectos (90 minutos)

Introducción (10 minutos):

El facilitador resume brevemente lo aprendido el día 1 y presenta el objetivo de la sesión: convertirse en agentes de cambio en el ámbito del agua mediante el desarrollo de ideas para proyectos comunitarios a pequeña escala.

Sesión de lluvia de ideas (20 minutos):

En grupos, los participantes intercambian ideas sobre los problemas locales relacionados con el agua (por ejemplo, el desperdicio de agua en la escuela, los arroyos contaminados, la falta de concienciación sobre la higiene).

Hoja de trabajo Problema + Solución + Impacto (25 minutos):

Cada grupo completa una hoja de trabajo guiada que abarca:

- El problema: ¿Qué intentamos resolver?
- Nuestra idea: ¿Cuál es nuestra solución creativa?
- A quién ayuda: ¿Quién se beneficiará de esta idea?
- Cómo funciona: ¿Cuáles son los pasos?
- Recursos necesarios: ¿Qué necesitamos?
- Impacto esperado: ¿Qué cambio esperamos generar?



Presentación de ideas (30 minutos):

Los grupos presentan sus ideas en una breve presentación de 3 a 5 minutos utilizando carteles, juegos de rol, dibujos o diapositivas sencillas.

Objetivo:

Animar a los jóvenes a convertir la conciencia en acción diseñando soluciones reales y viables para la protección del agua.

Conclusión/Reflexión:

El facilitador invita a un aplauso después de cada presentación y conecta las ideas con el objetivo general del ODS 6.



Actividad 3: “Detectives del agua”: Investigación del uso local del agua (30 minutos)

Descripción:

Los participantes asumen el rol de "detectives del agua" e investigan cómo se usa, desperdicia o ahorra el agua en diferentes contextos cotidianos. En grupos pequeños, reciben tarjetas con escenarios breves que describen lugares o situaciones comunes, como el baño de una escuela, la cocina de una familia, un parque público o un polideportivo.

Para cada escenario, los grupos identifican:

- Dónde se usa el agua
- Dónde podría desperdiciarse o contaminarse el agua
- Un cambio realista que podría reducir el desperdicio o mejorar la higiene

Resumen sus hallazgos en una hoja de "Informe de Uso del Agua" y se preparan para compartir una recomendación clave con el grupo.

Ejemplos de Tarjetas de Escenarios:

- Una escuela donde los grifos gotean y los inodoros descargan continuamente
- Un hogar donde se lavan los platos con el grifo abierto
- Una cafetería que usa solo agua embotellada
- Un río local usado para verter residuos

Materiales necesarios:

Tarjetas de escenarios impresas, plantillas de Informe de Uso del Agua, marcadores o bolígrafos

Objetivo:

Desarrollar habilidades de observación y pensamiento crítico, y ayudar a los participantes a identificar los desafíos del agua en entornos familiares.

Conclusión/Reflexión:

Los grupos presentan brevemente un problema y una solución clave de su situación. El facilitador relaciona estas ideas con comportamientos de la vida real y anima a los participantes a identificar y abordar problemas similares en su vida diaria.



Llamado a la acción: Qué pueden hacer los jóvenes

1. Inicia una campaña de conservación del agua en la escuela:

Anima a los estudiantes a ahorrar agua lavándose las manos y cerrando los grifos.

2. Organiza una limpieza comunitaria:

Limpia un río, una playa o un parque local para prevenir la contaminación del agua.

3. Promociona las botellas de agua reutilizables:

Anima a tus amigos a usar botellas rellenables en lugar de botellas de plástico de un solo uso.

4. Crea una campaña de concienciación sobre el agua:

Usa las redes sociales para compartir información sobre la conservación del agua y la higiene.

5. Usa una aplicación para ahorrar agua:

Prueba aplicaciones como "Dropcountr" o "Water Footprint Calculator" para controlar tu consumo de agua.

Llamado a la acción: Qué pueden hacer los jóvenes

- **Herramienta interactiva:** "Calculadora de Huella Hídrica" – Calcula tu consumo de agua diario – [Enlace al sitio web](#)
- **Recursos educativos:** – [Enlace al sitio web](#)



Objetivo 7: Energía asequible y no contaminante

Plan de capacitación



@YOUNGSDG

METAS DE LOS ODS

Objetivo 7:

Energía asequible y limpia

Subtítulo: “Impulsando el futuro con energía limpia”



▶ ¿Qué es el Objetivo 7?

El Objetivo 7 busca garantizar que todas las personas, en todas partes, tengan acceso a energía asequible, fiable y sostenible. Esto implica abandonar los combustibles fósiles contaminantes y ampliar el acceso a fuentes de energía más limpias y renovables, como la solar, la eólica y la hidroeléctrica.

La energía es esencial para la vida moderna. Alimenta hogares, escuelas, hospitales, el transporte y la tecnología. Sin ella, las personas no pueden cocinar de forma segura, mantener sus hogares calientes, cargar dispositivos ni acceder a la información. La energía limpia también es vital para el desarrollo económico y para abordar problemas globales como la contaminación atmosférica y el cambio climático.

Alcanzar el Objetivo 7 implica crear sistemas energéticos eficientes, inclusivos y sostenibles que no dejen a nadie atrás e impulsen un futuro más justo y verde para todos.

▶ ¿Por qué es importante la energía limpia y asequible?

Hoy en día, alrededor de 700 millones de personas aún viven sin electricidad (OMS, 2024), especialmente en zonas rurales o aisladas. Esta brecha energética limita el acceso a la educación, la atención médica y las oportunidades económicas. Los niños tienen dificultades para hacer sus tareas escolares sin luz, y las comunidades enfrentan desafíos para administrar negocios o conservar alimentos y medicamentos.

Al mismo tiempo, nuestra dependencia de los combustibles fósiles continúa impulsando la contaminación y las emisiones de gases de efecto invernadero, lo que contribuye al cambio climático y perjudica la salud pública.

Al invertir en energía asequible y limpia, mejoramos la vida cotidiana, reducimos las emisiones y creamos nuevos empleos verdes. La energía limpia fortalece a las comunidades y permite a los jóvenes aprender, crecer e innovar sin las barreras que causa la pobreza energética. Alcanzar el Objetivo 7 es esencial para construir un futuro que beneficie tanto a las personas como al planeta.



Objetivo 7:

Energía asequible y limpia



Subtítulo: “Impulsando el futuro con energía limpia”

▶ Metas y subobjetivos de los ODS

Todos podemos contribuir a garantizar el cumplimiento de los Objetivos Mundiales. Utilicemos estas cinco metas para impulsar acciones que garanticen el acceso universal a la energía sostenible.

Meta 7.1 – Acceso Universal: Garantizar el acceso de todas las personas a una energía asequible, fiable y moderna.

Meta 7.2 – Energía Renovable: Aumentar el uso de fuentes de energía renovables en todo el mundo.

Meta 7.3 – Eficiencia Energética: Mejorar la eficiencia energética en los edificios, el transporte y la industria.

Meta 7.a – Apoyo a la Energía Limpia: Ayudar a los países en desarrollo a adoptar tecnologías energéticas limpias y sostenibles.

Meta 7.b – Expansión de la Infraestructura: Ampliar el acceso a la infraestructura energética y a las tecnologías limpias.



Plan de Formación: Comprensión

Entendiendo el Objetivo 7: Energía asequible y no contaminante

Taller de 2 días para jóvenes

Destinatario: Jóvenes de 17 a 25 años



Día 1: Conciencia y comprensión

Actividad 1: Muro de lluvia de ideas sobre energía (20 minutos)

Descripción:

Se invita a los participantes a responder a la pregunta "¿Dónde usamos la energía en la vida diaria?".

Escriben o dibujan las respuestas en notas adhesivas y las colocan en una pared compartida.

Después de que todos hayan aportado sus ideas, el facilitador agrupa las notas por temas (hogar, escuela, transporte, etc.) y dirige una breve conversación.

Materiales necesarios:

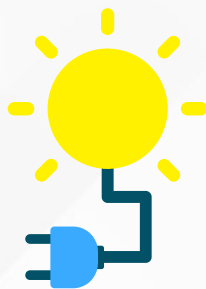
Notas adhesivas, rotuladores, papel grande o espacio en la pared.

Objetivo:

Mostrar cómo la energía forma parte de todo lo que hacemos y preparar a los participantes para reflexionar sobre la energía limpia.

Conclusión/Reflexión:

¿Qué formas de energía están detrás de estas acciones? ¿Son limpias o contaminantes?



Actividad 2: Vídeo y debate: “¿Puede la energía 100 % renovable alimentar al mundo?”



Duración: 45 minutos

Descripción:

Los participantes ven el video TED-Ed “¿Puede la energía 100% renovable impulsar el mundo?”, de Federico y Renzo Rosei.

Tras la proyección, los participantes se dividen en grupos pequeños para explorar:

- ¿Cuáles son las principales barreras técnicas, económicas y sociales para el 100% de las energías renovables?
- ¿Qué nuevas ideas o soluciones se presentaron?
- ¿Cómo podrían los jóvenes contribuir a esta transición?

Materiales necesarios:

Proyector, altavoces, conexión a internet, preguntas de debate impresas o digitales.

Objetivo:

Fomentar el pensamiento crítico sobre la transición energética, utilizando los medios de comunicación para ilustrar los desafíos y las soluciones.

Conclusión/Reflexión:

Los grupos resumen sus ideas y comparten las conclusiones con el grupo principal.



Actividad 3: “¿Cuál es el problema?” – Simulación de acceso a la energía (45 minutos)



Un perfil
comunitario

Descripción:

Los participantes se dividen en grupos pequeños y se les asigna un perfil comunitario ficticio, como:

- Una aldea rural en África subsahariana
- Una isla costera propensa a tormentas
- Un gran barrio marginal urbano
- Un campo de refugiados
- Una zona montañosa remota

Cada grupo recibe:

- Un perfil comunitario con información general y necesidades
- Un juego de tarjetas de recursos que representan las opciones y limitaciones energéticas (p. ej., paneles solares, generadores diésel, energía eólica, almacenamiento en baterías, presupuesto limitado, apoyo de ONG)

Su tarea es:

1. Priorizar las necesidades energéticas de la comunidad (p. ej., iluminación, cocina, agua, escuelas).
2. Utilizar los recursos para desarrollar un plan energético realista y sostenible.
3. Presentar su solución al grupo completo, explicando las ventajas y desventajas de las decisiones.

Materiales necesarios:

Hojas de perfil comunitario, tarjetas de recursos, papel grande, marcadores

Objetivo:

Resaltar las desigualdades en el acceso global a la energía y la complejidad de diseñar soluciones sostenibles

Conclusión/Reflexión:

El facilitador guía una reflexión sobre:

- ¿Qué fue difícil de proporcionar?
-
- ¿Qué fuentes de energía fueron las más viables?

¿Qué les ayudó a tomar sus decisiones?



Actividad 4: Taller Artístico “Diseñando el Futuro Energético” (60 minutos)

Descripción:

Los participantes trabajan en parejas para crear una campaña visual o digital que promueva la energía limpia.

Pueden elegir el formato:

- Póster
- Carrusel de Instagram
- Storyboard de video corto
- Infografía ilustrada

Cada equipo incluye un eslogan, un dato y una llamada a la acción.

Materiales necesarios:

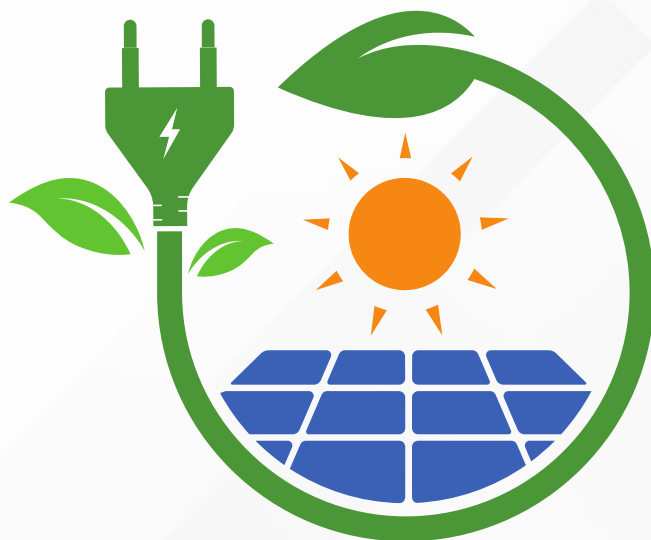
Papel, rotuladores, materiales para collage o acceso a herramientas de Canva/Design

Objetivo:

Fomentar la expresión creativa y concienciar sobre el papel de la comunicación en la acción climática.

Conclusión/Reflexión:

Recorrido por la galería para mostrar las creaciones. ¿Qué elementos visuales o mensajes destacaron más?





Día 2:

De las ideas a la acción



Actividad 1: Auditoría Energética – Mi Vida, Mi Impacto (30 minutos)

Descripción:

Los participantes completan un breve cuestionario para calcular su huella energética personal o doméstica (aparatos, transporte, alimentos, calefacción).

En parejas, reflexionan:

- ¿Dónde puedo reducir el consumo de energía?
- ¿Qué cambio podría intentar durante una semana?

Materiales necesarios:

Cuestionario impreso o digital, bolígrafos o tabletas

Objetivo:

Promover la autoconciencia y un cambio de comportamiento realista.

Conclusión/Reflexión:

Los participantes escriben un compromiso personal de ahorro energético y lo comparten con el grupo.

Actividad 2: Desarrollo de la idea del proyecto “Poder para las personas” (60 minutos)

Descripción:

Los participantes desarrollan proyectos energéticos a pequeña escala, liderados por jóvenes, para su escuela o comunidad.

Algunas ideas pueden ser:

- Campaña escolar "Apaga el internet"
- Estación de carga solar para teléfonos
- Día de concientización energética

Los grupos utilizan una hoja de trabajo para definir el problema, la solución, a quién ayuda y el impacto esperado.

Materiales necesarios:

Hojas de planificación del proyecto, marcadores, datos de referencia

Objetivo:

Convertir la concientización en acción mediante la creatividad y el trabajo en equipo.

Conclusión/Reflexión:

Cada equipo presenta su idea en una sesión de presentación de 3 minutos.



Actividad 3: “Exploradores de Energía” – Identifica y resuelve problemas locales (60 minutos)



Descripción:

Los participantes trabajan en grupos pequeños como "exploradores de energía", investigando espacios reales o imaginarios, como un aula, un centro juvenil, una casa o un espacio público, para identificar dónde se desperdicia energía o dónde se podrían implementar mejoras en el uso de energía limpia.

Cada grupo:

1. Elige un lugar o contexto (p. ej., el pasillo de la escuela, la cocina, el gimnasio, el parque).
2. Enumera los comportamientos o la infraestructura que provocan el desperdicio de energía (p. ej., luces encendidas, electrodomésticos viejos, calefacción innecesaria).
3. Propone tres soluciones realistas y económicas para reducir el consumo de energía o introducir opciones renovables. Resume sus hallazgos en un póster o una hoja de trabajo que incluya:
 - El problema (¿Qué observamos?)
 - Nuestra solución (¿Qué se puede hacer?)
 - A quién beneficia
 - Impacto esperado

Materiales necesarios:

Lista de verificación de observación (opcional), hojas grandes de papel o póster, marcadores, lápices

Objetivo:

Desarrollar habilidades prácticas de observación y resolución de problemas, a la vez que se empodera a los jóvenes para que se responsabilicen del uso sostenible de la energía en su entorno local.

Conclusión/Reflexión:

Cada grupo presenta una solución clave. El facilitador relaciona las ideas con el ODS 7 y anima a los participantes a implementar un pequeño cambio en su rutina diaria o vida escolar.



Llamado a la acción: Qué pueden hacer los jóvenes



1. Lanza el reto "Apágalo" en la escuela para reducir el desperdicio de electricidad.
2. Crea campañas digitales que fomenten el uso de energía limpia y el transporte público.
3. Inicia una campaña de recaudación de fondos para energía solar para instalar paneles en una escuela o centro juvenil local.
4. Monitorea tu consumo de energía en casa con una calculadora de energía gratuita y comparte los resultados.
5. Únete a foros juveniles sobre clima y energía para aprender e influir en el cambio.

Recursos útiles

Video:

¿Puede la energía 100% renovable alimentar al mundo? – TED-Ed

- Una animación clara y atractiva que explica las posibilidades y limitaciones de una transición global hacia la energía renovable.

[Watch here](#)

Centro de Recursos Educativos

- Energy4me – Recursos Educativos sobre Energía

Una colección completa de planes de estudio, juegos, infografías, videos y actividades sobre acceso a la energía, tipos de energía y sostenibilidad. Proporcionado por la Sociedad de Ingenieros de Petróleo.

[Explore here](#)

Los avances en el acceso básico a la energía se revierten por primera vez en una década, según la Organización Mundial de la Salud (OMS)

[Read here](#)



Objetivo 8: Trabajo decente y crecimiento económico Plan de capacitación



@YOUNGSDG

SDG TARGETS

Objetivo 8: Trabajo decente y crecimiento económico Plan de capacitación



@YOUNGSDG

METAS DE LOS ODS

Objetivo 8:

Trabajo decente y crecimiento económico

Subtítulo: “Trabaja con dignidad, crece con propósito”



▶ ¿Qué es el Objetivo 8?

El Objetivo 8 busca promover un crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, así como el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todos. Se centra en garantizar que todas las personas, especialmente los jóvenes, tengan acceso a salarios justos, condiciones laborales seguras, igualdad de oportunidades y la posibilidad de contribuir a través de la innovación y el emprendimiento.

El trabajo decente significa más que simplemente tener un empleo. Significa trabajar con dignidad, ganar un ingreso justo, tener seguridad laboral y oportunidades de crecimiento, y ser tratado con respeto. El crecimiento económico inclusivo garantiza que los beneficios del progreso lleguen a todos, no solo a unos pocos, y que nadie quede excluido por su género, edad, origen o nivel de ingresos.

▶ ¿Por qué es importante el trabajo decente y el crecimiento económico?

En todo el mundo, millones de personas trabajan en condiciones inseguras, inestables o injustas. Muchas reciben salarios bajos, carecen de seguridad laboral o se les niegan derechos básicos en el trabajo. Los jóvenes se ven especialmente afectados, ya que a menudo no pueden encontrar un empleo decente o se ven obligados a aceptar empleos informales y mal remunerados, sin oportunidades de crecimiento ni protección.

Al mismo tiempo, el funcionamiento actual de muchas economías continúa ampliando la brecha entre privilegiados y marginados. Cuando los sistemas económicos están desequilibrados, refuerzan la desigualdad y limitan el acceso a las oportunidades, especialmente para las mujeres, las minorías y las personas con menos recursos o educación.

Lograr este objetivo implica cambiar esa realidad. Implica reducir la pobreza mediante un empleo justo y crear entornos donde las personas puedan trabajar con dignidad y seguridad. Implica reconocer el valor de la innovación y el emprendimiento no solo en las grandes empresas, sino también en las iniciativas lideradas por jóvenes y las pequeñas empresas locales. Y lo más importante, implica dotar a los jóvenes de las habilidades, la confianza y el apoyo que necesitan para contribuir significativamente a la sociedad y construir el futuro en el que creen.



Objetivo 8:

Trabajo decente y crecimiento económico



Subtítulo: “Trabaja con dignidad, crece con propósito”

▶ Metas y subobjetivos de los ODS

Meta 8.3 – Promover el emprendimiento y la creación de empleo: Apoyar el crecimiento económico inclusivo fomentando la innovación y la creación de empleo decente.

Meta 8.5 – Igualdad de remuneración por trabajo de igual valor: Garantizar la igualdad de remuneración y oportunidades de empleo para todos, independientemente de su género o procedencia.

Meta 8.6 – Reducir el desempleo juvenil y las tasas de ninis: Disminuir el número de jóvenes que no reciben educación, empleo ni formación.

Meta 8.7 – Poner fin al trabajo forzoso y al trabajo infantil: Eliminar todas las formas de trabajo forzoso, esclavitud moderna y trabajo infantil.

Meta 8.8 – Proteger los derechos y la seguridad de los trabajadores: Promover entornos de trabajo seguros y proteger los derechos laborales de todos los trabajadores.



Plan de Formación: Comprensión

Entendiendo el Objetivo 8 – Trabajo decente y crecimiento económico



Taller de 2 días para jóvenes

Destinatario: Jóvenes de 17 a 25 años

Día 1: Conciencia y comprensión

Actividad 1: “El trabajo significa...” Muro (20 minutos)

Descripción:

Cada participante completa la frase «Un trabajo decente significa...» en una nota adhesiva, usando palabras, dibujos o símbolos. Todas las notas se colocan en una pared o rotafolio común para crear una colección visual de ideas.

Materiales necesarios:

Notas adhesivas, marcadores, papel mural o rotafolio

Objetivo:

Fomentar la reflexión sobre las expectativas y valores personales relacionados con el trabajo.

Conclusión/Reflexión:

El facilitador destaca patrones o contrastes e introduce el concepto de «trabajo decente», según la definición de la OIT.



Actividad 2: Carrusel de juegos de rol: "¿Aceptarías este trabajo?" (45 minutos)



Descripción:

Los participantes rotan entre 3 y 4 escenarios laborales distribuidos por la sala. Cada "publicación de empleo" describe una oferta de trabajo ficticia (p. ej., largas jornadas, sin contrato, bajo salario pero con una misión significativa, etc.). En cada estación, leen el escenario y lo discuten en parejas:

- ¿Aceptarías este trabajo?
- ¿Qué falta o es injusto?
- ¿Qué debería cambiar para que sea decente?

Después de la rotación, cada grupo vota por el trabajo más decente y el menos decente que encontraron.

Materiales necesarios:

Descripciones de trabajo impresas, carteles para las mesas, fichas de votación

Objetivo:

Reconocer los elementos clave que hacen que el trabajo sea justo, seguro y empoderador.

Conclusión/Reflexión:

El facilitador dirige una sesión de resumen: ¿Qué trabajos generaron más divisiones? ¿Cómo influyen los valores y el contexto en nuestras decisiones?



Actividad 3: Análisis de datos sobre empleo juvenil (45 minutos)

Description:

Descripción:

Los participantes se forman en grupos y eligen un país o región para investigar. Utilizando fuentes en línea (Eurostat, OIT, Banco Mundial), buscan:

- Tasa de desempleo juvenil
- Diferencias de género
- Tasa de ninis
- Sectores laborales comunes para jóvenes

Cada grupo crea una infografía breve o un minipóster con tres estadísticas clave, una breve perspectiva y una pregunta para el público.

Materiales necesarios:

Portátiles/tabletas/smartphones, acceso a internet, papel o plantillas de Canva, rotuladores

Objetivo:

Comparar las tendencias del empleo juvenil en distintos países y comprender las desigualdades.

Conclusión/Reflexión:

Los grupos presentan sus hallazgos. El facilitador pregunta: ¿Qué les sorprendió? ¿Qué desafíos comparten a nivel mundial?

Actividad 4: Campaña creativa – “#MiTrabajoDelFuturo” (60 minutos)

Descripción:

Los participantes diseñan una campaña creativa para concienciar sobre el empleo juvenil. Eligen un formato (póster, publicación de Instagram, guion de video corto, página de fanzine) e incluyen:

- Un eslogan
- Un valor fundamental (p. ej., equidad, oportunidad, innovación)
- Una llamada a la acción

Las obras se exhiben en una vitrina tipo galería o se comparten digitalmente.

Materiales necesarios:

Materiales de arte o herramientas digitales (p. ej., Canva), impresora o proyector para la exhibición

Objetivo:

Expresar valores a través de la comunicación y explorar el papel de los medios en la promoción del cambio social.

Conclusión/Reflexión:

Los participantes debaten qué mensajes destacaron y por qué. ¿Qué hace que una idea sea memorable o impactante?





Día 2:

De las ideas a la acción

Actividad 1: Auditoría Laboral Local – “Voces de Jóvenes en el Empleo” (30 minutos)

Descripción:

Los participantes discuten las oportunidades laborales existentes los desafíos que enfrentan los jóvenes.

- En un mapa o lista comunitaria, identifican:
- Espacios de trabajo/aprendizaje existentes
- Barreras (p. ej., transporte, discriminación, bajos salarios)

Recursos locales o ideas de mejora

Materiales necesarios:

Mapa comunitario o papel en blanco, marcadores

Objetivo:

Conectar las ideas globales con los entornos reales de los participantes.

Conclusión/Reflexión:

¿Qué descubrimos sobre nuestra ciudad o región? ¿Qué cambios queremos ver?

Actividad 2: Desarrollo de la idea del proyecto: “Trabajos con propósito” (60 minutos)

Descripción:

Los grupos diseñan un miniproyecto para abordar un desafío local relacionado con el trabajo decente o el desempleo juvenil. Algunas ideas pueden ser:

- Un club de apoyo para la elaboración de CV y el empleo, dirigido por compañeros
- Una campaña en redes sociales para prácticas justas
- Una idea de negocio liderada por jóvenes

Cada grupo completa una ficha de proyecto que describe:

- El problema
- Su idea
- A quién ayuda
- Qué necesitan
- Impacto esperado

Materiales necesarios:

Plantillas de proyecto, bolígrafos, rotafolios

Objetivo:

Fomentar el sentido de pertenencia, la creatividad y la resolución práctica de problemas.

Conclusión/Reflexión:

Los grupos presentan sus ideas a sus compañeros y reciben retroalimentación o sugerencias.



Actividad 3: Muro de Compromisos – “Mi Compromiso con el Trabajo Justo” (30 minutos)



Descripción:

Cada participante escribe un compromiso personal en una tarjeta con forma de contrato de trabajo. El compromiso puede ser:

- Un derecho que defenderán
- Un valor que aportarán al trabajo
- Un cambio que desean apoyar

Todos los compromisos se exhiben en una pared en forma de árbol, cuadrícula o sendero.



Materiales necesarios:

Tarjetas de compromiso precortadas, espacio en la pared, cinta adhesiva

Objetivo:

Reforzar la responsabilidad individual y la acción colectiva.

Conclusión/Reflexión:

Los voluntarios leen sus compromisos en voz alta. El grupo reflexiona sobre los valores y las esperanzas compartidos.

Llamado a la acción: Qué pueden hacer los jóvenes

1. Apoyar a empresas lideradas por jóvenes o empresas sociales.
2. Iniciar un grupo de preparación laboral entre pares o una serie de talleres.
3. Concientizar sobre los derechos laborales mediante videos o carteles.
4. Organizar un evento local sobre empleo juvenil.
5. Promover prácticas remuneradas en tu escuela o ciudad.

Recursos útiles – Objetivo 8: Trabajo decente y crecimiento económico

• **Videos**

Comprender el Objetivo 8: Trabajo decente y crecimiento económico (Primaria)
– Participar

[Watch here](#)

Comprender el Objetivo 8: Trabajo decente y crecimiento económico (secundario) Participar

[Watch here](#)

• **Kit de herramientas**

Recursos de la OIT sobre empleo juvenil

[Explore here](#)



Objetivo 9: Industria, Innovación e Infraestructura Plan de Formación

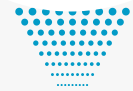


@YOUNGSDG

METAS DE LOS ODS

OBJETIVO 9:

Industria, Innovación e Infraestructura



Subtítulo: “Construye con inteligencia. Crea con audacia. Conecta el futuro.”

▶ ¿Qué es el Objetivo 9?

El Objetivo 9 trata de construir bases sólidas, inclusivas y sostenibles para el progreso mediante la mejora de la infraestructura, la promoción del crecimiento industrial responsable y el fomento de la innovación. Esto incluye ampliar el acceso al transporte, la energía limpia, la conectividad digital y las tecnologías modernas, especialmente en las comunidades que se han visto rezagadas.

La infraestructura y la innovación son herramientas esenciales para el desarrollo. Cuando las carreteras son seguras, internet es accesible y las industrias son responsables con el medio ambiente, las comunidades pueden crecer, las personas pueden conectarse y las oportunidades se multiplican. El Objetivo 9 también reconoce la importancia de apoyar a las pequeñas empresas y las iniciativas lideradas por jóvenes que aportan soluciones creativas a desafíos reales.

Al invertir en sistemas resilientes y nuevas ideas, podemos ayudar a las sociedades a adaptarse, prosperar y avanzar juntas.

▶ ¿Por qué son importantes la industria, la innovación y la infraestructura?

En muchas partes del mundo, las personas aún carecen de la infraestructura básica necesaria para vivir y trabajar de forma segura y eficiente. Las carreteras están deterioradas, no hay internet disponible y los sistemas eléctricos son inestables. Sin estas herramientas esenciales, es difícil para las comunidades acceder a la educación, la atención médica o el empleo, y es casi imposible generar un crecimiento económico duradero.

La innovación desempeña un papel clave en la solución de desafíos globales como la pobreza, el cambio climático y la desigualdad. Las industrias sostenibles, cuando se apoyan en políticas inteligentes y prácticas inclusivas, pueden crear empleos, proteger el medio ambiente e impulsar las economías locales.

Avanzar en el Objetivo 9 significa construir un mundo donde todas las personas, especialmente los jóvenes, puedan desarrollar soluciones, conectar con otros y generar cambios. Se trata de garantizar que cada comunidad cuente con las herramientas necesarias para crecer de forma justa, segura y sostenible.



OBJETIVO 9:

Industria, Innovación e Infraestructura



Subtítulo: “Construye con inteligencia. Crea con audacia. Conecta el futuro”.

Metas y subobjetivos de los ODS

Meta 9.1 – Infraestructura resiliente: Construir infraestructura confiable, inclusiva y sostenible para apoyar el desarrollo económico y el bienestar humano.

Meta 9.2 – Industrialización sostenible: Promover un crecimiento industrial inclusivo y sostenible que genere empleo y aumente la productividad.

Meta 9.3 – Pequeñas empresas y acceso: Apoyar a las pequeñas empresas y garantizar el acceso a servicios financieros, mercados y tecnologías asequibles.

Meta 9.4 – Infraestructura limpia y eficiente: Modernizar la infraestructura y las industrias para que sean más eficientes en el uso de los recursos, limpias y respetuosas con el medio ambiente.

Meta 9.5 – Investigación e innovación: Mejorar la investigación científica y apoyar la innovación, especialmente en los países en desarrollo.



Plan de Formación: Comprensión

Entendiendo el Objetivo 9 – Industria, Innovación e Infraestructura

Taller para jóvenes

Público objetivo: Jóvenes de 17 a 25 años

Día 1: Conciencia y comprensión

Actividad 1: Desafío de la línea de tiempo de innovación (30 minutos)

Descripción:

Los participantes trabajan en grupos pequeños y reciben tarjetas barajadas con las principales innovaciones históricas (p. ej., electricidad, máquina de vapor, internet, vehículos eléctricos, IA). Su tarea es ordenar las tarjetas cronológicamente y reflexionar sobre cómo cada innovación cambió la sociedad.

Una vez revelada la cronología, el facilitador dirige una breve discusión sobre qué inventos tuvieron el mayor impacto y cómo la innovación sigue evolucionando hoy en día.

Materiales necesarios:

Tarjetas preimpresas (con los nombres de las innovaciones y los años ocultos), espacio en la pared o mesa.

Objetivo:

Comprender cómo la innovación impulsa la transformación y el progreso a lo largo del tiempo.

Reflexión:

¿Qué inventos moldearon el mundo moderno? ¿Qué tipo de innovación es más necesaria ahora?



Actividad 2: Carrera de investigación "¿Quién lo inventó?" (45 minutos)

Descripción:

Los grupos eligen una o dos innovaciones de una lista seleccionada (p. ej., banca móvil, lámparas solares, patinetes eléctricos, impresión 3D). Investigan rápidamente su origen:

- ¿Quién la inventó
- ¿Qué problema resolvió?
- ¿Cómo se utiliza hoy en día?

Preparan una presentación de 1 minuto para presentar la innovación elegida al grupo.

Materiales necesarios:

Acceso a internet, instrucciones impresas, tarjetas de presentación

Objetivo:

Explorar cómo ideas sencillas pueden convertirse en innovaciones transformadoras.

Reflexión:

¿Quién se beneficia más de esta invención? ¿Podrías adaptarla a tu comunidad?

Actividad 3: Diseña tu propia infraestructura (60 minutos)

Descripción:

En equipos, los participantes diseñan una pequeña solución de infraestructura para mejorar la vida cotidiana. El proyecto debe ser realista, sostenible y basado en un desafío local o global. Ejemplos:

Un lavamanos público hecho con piezas recicladas

Una parada de autobús económica con iluminación solar

Un carrito tecnológico móvil para el acceso digital en escuelas rurales

Cada grupo crea un prototipo con papel, materiales reciclados o bocetos digitales y prepara una breve presentación.

Materiales necesarios:

Papel, tijeras, cinta adhesiva, rotuladores de colores, cartón o embalaje reciclado

Objetivo:

Promover la resolución colaborativa de problemas mediante el pensamiento de diseño.

Reflexión:

¿Funcionaría tu solución en la vida real? ¿Qué necesitarías para construirla?



Actividad 4: Fábricas del Futuro – Debate sobre Tecnología Ética (45 minutos)



Descripción:

Los participantes exploran el futuro de la industria y la tecnología a través de un debate estructurado.

- El equipo A argumenta que la innovación rápida y la automatización son esenciales para el progreso global.
- El equipo B defiende la innovación responsable centrada en la sostenibilidad, la ética y la inclusión.

Tras 10 minutos de preparación, los equipos presentan sus argumentos, seguidos de una sesión abierta moderada.

Materiales necesarios:

Tarjetas o indicaciones para el debate, cronómetro

Objetivo:

Explorar críticamente el papel de la tecnología en la transformación del trabajo y la sociedad.

Reflexión:

¿Puede la innovación ser rápida y justa? ¿Quién debería decidir cómo se utiliza?



Día 2: De las ideas a la acción

Actividad 1: Recorrido de auditoría de infraestructura (30–45 minutos)

Descripción:

Los participantes recorren su localidad (o escuela) para observar y documentar la infraestructura visible. Toman notas o fotos y registran:

- ¿Qué funciona bien?
- ¿Qué falta o falla?
- ¿Dónde podría la innovación marcar la diferencia?

Si no es posible realizar un recorrido, los participantes pueden hacerlo utilizando mapas satelitales o fotos de la infraestructura local.

Materiales necesarios:

Lista de verificación de auditoría, bolígrafos, teléfonos/tabletas (opcional).

Objetivo:

Desarrollar la conciencia sobre cómo la infraestructura impacta la vida cotidiana.

Reflexión:

¿Qué priorizarías mejorar en tu comunidad?

Actividad 2: Laboratorio de innovación para crear un negocio (60 minutos)

Descripción:

Los participantes diseñan un negocio o proyecto liderado por jóvenes que utiliza la innovación para resolver un problema local. Desarrollan un minimodelo de negocio que incluye:

- El problema
- La solución
- Usuarios objetivo
- Cómo genera valor
- Un nombre y un eslogan

Pueden usar bocetos o diapositivas para presentar su idea al resto del grupo.

Materiales necesarios:

Plantillas de lienzo para modelos de negocio, marcadores, tableros de presentación o herramientas digitales

Objetivo:

Fomentar el emprendimiento, el liderazgo y la creatividad aplicada en los jóvenes.

Reflexión:

¿Podría esta idea convertirse en un negocio real o una innovación social?
¿Quién la apoyaría?



Actividad 3: El muro del Manifiesto de la Innovación (30 minutos)

Descripción:

Los participantes escriben un mensaje, cita o idea personal en respuesta a:

"¿Qué tipo de innovación necesitamos para un futuro mejor?".
Estos se exhiben en un póster grande o en la pared como una declaración colectiva del grupo.

Materiales necesarios:

Tarjetas de colores, rotuladores, cinta adhesiva o masilla adhesiva, cartulina.

Objetivo:

Resumir los aprendizajes clave y construir una visión compartida.

Reflexión:

¿Qué valores queremos que refleje la innovación futura?



Llamado a la acción: Qué pueden hacer los jóvenes

1. Crea o únete a un club de programación, robótica o sostenibilidad.
2. Apoya a emprendedores locales y proyectos tecnológicos creativos.
3. Organiza una caminata de mapeo comunitario o una sesión de ideas para la mejora urbana.
4. Usa las redes sociales para promover la innovación sostenible e inclusiva.
5. Aprende habilidades digitales que te ayuden a resolver problemas del mundo real.

Recursos útiles – Objetivo 9: Industria, innovación e infraestructura

• Videos

Objetivo de Desarrollo Sostenible 9: Industria, Innovación e Infraestructura Sarah Grundy

[Watch here](#)

• Herramientas de datos

Datos de infraestructura del Banco Mundial

[Explore here](#)

• Kit de herramientas

Recursos para el Objetivo 9 de los ODS de la ONU

[Access here](#)



Objetivo 10: Reducción de las desigualdades Plan de formación



@YOUNGSDG

METAS DE LOS ODS

Objetivo 10: Reducción de las desigualdades

**Subtítulo: “Todos merecen una
oportunidad justa”**



▶ ¿Qué es el Objetivo 10?

Este objetivo busca garantizar que todas las personas tengan las mismas oportunidades, independientemente de su origen, apariencia o ingresos. Busca acabar con el trato injusto y crear un mundo más inclusivo y justo para todos.

▶ ¿Por qué son importantes la industria, la innovación y la infraestructura?

La desigualdad impide a muchos jóvenes acceder a la educación, el empleo o los derechos básicos. Genera frustración, conflicto y un potencial desaprovechado. Abordar la desigualdad fortalece las comunidades, la equidad y la armonía social.



Objetivo 10: Reducción de las desigualdades



Subtítulo: “Todos merecen una oportunidad justa”

▶ Metas y subobjetivos de los ODS

Meta 10.2 – Promover la inclusión social, económica y política universal: De aquí a 2030, empoderar y promover la inclusión social, económica y política de todas las personas, independientemente de su edad, sexo, discapacidad, raza, etnia, origen, religión o situación económica o de otra índole. Garantizar la igualdad de oportunidades y reducir las desigualdades de resultados eliminando leyes, políticas y prácticas discriminatorias.

Meta 10.3 – Garantizar la igualdad de oportunidades y poner fin a la discriminación: Garantizar la igualdad de oportunidades y reducir las desigualdades de resultados, incluso eliminando leyes, políticas y prácticas discriminatorias y promoviendo legislación, políticas y medidas adecuadas al respecto.

Meta 10.7 – Políticas migratorias responsables y bien gestionadas: Facilitar la migración y la movilidad ordenadas, seguras, regulares y responsables de las personas, incluso mediante la aplicación de políticas migratorias planificadas y bien gestionadas.

Meta 10.9 – Fomentar la asistencia para el desarrollo y la inversión en los países menos adelantados: Fomentar la asistencia oficial para el desarrollo y las corrientes financieras, incluida la inversión extranjera directa, hacia los Estados donde la necesidad es mayor, en particular los países menos adelantados, los países de África, los pequeños Estados insulares en desarrollo y los países en desarrollo sin litoral, de conformidad con sus planes y programas nacionales.



Plan de Formación: Comprensión

Entendiendo el Objetivo 10



Taller de 2 días para jóvenes

Destinatario: Jóvenes de 17 a 25 años

 **Día 1:** **Conciencia y comprensión**

Actividad 1: Paseo Privilegio (45 min)

Descripción:

Los participantes avanzan o retroceden según sus situaciones de la vida (p. ej., "Nunca me preocupa que me detenga la policía").

Materiales necesarios:

Instrucciones impresas, espacio abierto.

Objetivo:

Reconocer las desigualdades invisibles.

Reflexión:

Debatir cómo el privilegio influye en el acceso.



Actividad 2: Vídeo + Discusión en grupo (60 min)

Descripción:

Vídeo corto sobre la desigualdad global + diálogo grupal guiado.

Materiales necesarios:

Proyector, preguntas para el debate

Objetivo:

Relacionar la desigualdad con la experiencia vivida

Reflexión:

¿Cómo pueden los jóvenes promover la justicia?



Actividad 3: Campaña de carteles: “La igualdad empieza con...” (60 min)

Descripción:

Los grupos diseñan carteles con lemas o ilustraciones para promover la inclusión.

Materiales necesarios:

Materiales de arte o Canva

Objetivo:

Expresión creativa juvenil para la concienciación

Reflexión:

Compartan y comenten los carteles





Día 2:

Generando Soluciones



Actividad 1: Actividad principal: Taller del Proyecto de Acción por la Igualdad (2,5 horas)

Descripción:

Los equipos identifican una desigualdad local (p. ej., acceso a apoyo escolar, barreras lingüísticas) y codiseñan un pequeño proyecto.

Pasos:

Introducción → Formación del equipo → Hoja de trabajo Problema-Solución-Impacto → Presentaciones

Materiales necesarios:

Rotafolios, hojas de trabajo, marcadores

Objetivo:

Aplicar la creatividad a los desafíos locales

Llamado a la acción: Qué pueden hacer los jóvenes

1. Crear un grupo de apoyo entre pares en la escuela.
2. Lanzar una campaña de inclusión en redes sociales.
3. Colaborar voluntariamente con organizaciones de migrantes o refugiados.
4. Promover el acceso o la accesibilidad lingüística en las instituciones locales.

Recursos útiles

[UN SDG 10 Overview](#)

[UN Fight Racism](#)

[The Equality Trust](#)



Objetivo 11: Ciudades y comunidades sostenibles Plan de capacitación



@YOUNGSDG

METAS DE LOS ODS

Objetivo 11:

Ciudades y comunidades sostenibles



Subtítulo: “Construyendo ciudades para todas-todos”

▶ ¿Qué es el Objetivo 11?

Este objetivo busca lograr que las ciudades y comunidades sean inclusivas, seguras, resilientes y sostenibles. Implica crear lugares donde todos tengan acceso a vivienda, transporte y espacios verdes. También incluye una mejor planificación para el crecimiento poblacional y la protección del patrimonio cultural.

Los jóvenes deberían preocuparse porque las ciudades son el lugar donde vivimos la mayoría de nosotros; nuestros futuros hogares, trabajos y comunidades dependen de cómo los diseñemos hoy.

▶ ¿Por qué son importantes la industria, la innovación y la infraestructura?

Las zonas urbanas crecen rápidamente, pero no siempre de forma equitativa. Muchas personas, especialmente los jóvenes, se enfrentan a la escasez de vivienda, entornos inseguros, contaminación y falta de espacio público. Lograr que las ciudades funcionen para todos garantiza comunidades más saludables, inclusivas y ecológicas.



Objetivo 11:

Ciudades y comunidades sostenibles



Subtítulo: “Construyendo ciudades para todas-todos”

▶ Metas y subobjetivos de los ODS

Meta 11.1 – Vivienda segura y asequible para todos: Garantizar el acceso de todas las personas a una vivienda segura, asequible y digna, especialmente las que viven en asentamientos informales o barrios marginales.

Meta 11.2 – Transporte público accesible y sostenible: Proporcionar sistemas de transporte seguros, asequibles e inclusivos, centrándose en satisfacer las necesidades de los grupos vulnerables, como los niños, las personas mayores y las personas con discapacidad.

Meta 11.3 – Participación comunitaria en la planificación urbana: Fomentar la participación de las personas en el crecimiento de sus ciudades, apoyando una planificación urbana inclusiva y sostenible, donde se escuche la voz de todos.

Meta 11.6 – Reducir la contaminación y mejorar la gestión de residuos: Reducir el impacto ambiental de las ciudades, especialmente la contaminación atmosférica y los residuos, mejorando los sistemas de recolección de basura, reciclaje y uso de energía limpia.

Meta 11.7 – Espacios públicos más verdes e inclusivos: Crear espacios públicos verdes, abiertos y seguros, como parques, áreas de juegos y zonas para caminar que sean accesibles para todos, especialmente mujeres, niños, adultos mayores y personas con discapacidades.



Plan de Formación: Comprensión

Entendiendo el Objetivo 11



Taller de 2 días para jóvenes

Destinatario: Jóvenes de 17 a 25 años

Día 1: Conciencia y comprensión

Actividad 1: Mapeo de la vida urbana (45 min)

Descripción:

Los participantes dibujan o mapean su ciudad ideal y la comparan con la suya actual.

Materiales necesarios:

Papel, rotuladores de colores o herramientas de dibujo digital

Objetivo:

Concientizar sobre la brecha entre la visión y la realidad

Reflexión:

¿Qué mejoraría tu ciudad para los jóvenes?



Actividad 2: Vídeo y debate: “¿Quién es el dueño de la ciudad?” (60 min)



Descripción:

Vea un video corto sobre la gentrificación o la desigualdad urbana, seguido de un debate.

Materiales necesarios:

Proyector de video, preguntas para el debate

Objetivo:

Comprender cómo las ciudades pueden volverse desiguales

Reflexión:

¿A quién se incluye y a quién se excluye?

Actividad 3: Diseño de póster: “Mi ciudad sostenible” (60 min)

Descripción:

Los jóvenes diseñan carteles sobre cómo sería una ciudad sostenible e inclusiva.

Materiales necesarios:

Materiales de arte o Canva

Objetivo:

Visualizar soluciones creativas centradas en los jóvenes

Reflexión:

Comparte tu visión de la ciudad con los demás





Día 2:

Generando Soluciones



Actividad 1: Actividad principal: Laboratorio de Desafío Urbano Local (2,5 horas)

Introducción y ejemplos de la vida real (15 min)

División del grupo y selección de temas (15 min)

Lluvia de ideas sobre problemas urbanos en comunidades locales (30 min)

Hoja de trabajo Problema → Solución → Impacto (60 min)

Presentaciones y retroalimentación entre compañeros (30 min)

Objetivo: Diseñar pequeñas acciones lideradas por jóvenes para mejorar las comunidades

Llamado a la acción: Qué pueden hacer los jóvenes

1. Crea un fotoblog que muestre los desafíos del espacio público.
2. Propón al municipio un parque diseñado por jóvenes.
3. Mapea las barreras de accesibilidad en tu barrio.
4. Promociona el transporte público o la bicicleta mediante campañas locales.

Recursos útiles

[UN SDG 11 Overview](#)

[UN-Habitat Youth Programs](#)

[Transforming Urban Mobility video \(YouTube\)](#)



Objetivo 12: Consumo y producción responsables Plan de formación



@YOUNGSDG

METAS DE LOS ODS

Objetivo 12:

Consumo y producción responsables



Subtítulo: “Desperdicia menos, vive más”

▶ ¿Qué es el Objetivo 12?

Este objetivo se centra en utilizar nuestros recursos (alimentos, energía, ropa y más) de forma más inteligente y sostenible. Implica reducir los residuos, repensar nuestra forma de consumir y promover hábitos beneficiosos tanto para las personas como para el planeta.

Los jóvenes deberían preocuparse porque somos los mayores consumidores de tendencias y tecnología, y tenemos el poder de forjar una cultura de sostenibilidad.

▶ ¿Por qué es importante?

El consumo excesivo y el desperdicio son importantes impulsores de la contaminación y el cambio climático. Desde la moda rápida hasta el desperdicio de alimentos, nuestros hábitos afectan la salud del planeta. Al aprender a consumir responsablemente, los jóvenes pueden reducir su huella ecológica e inspirar a otros a hacer lo mismo.



Objetivo 12:

Consumo y producción responsables



Subtítulo: “Desperdicia menos, vive más”

▶ Metas y subobjetivos de los ODS

Meta 12.3 – Reducir el desperdicio de alimentos: Reducir a la mitad el desperdicio de alimentos per cápita mundial en el comercio minorista y los consumidores, y reducir las pérdidas de alimentos a lo largo de las cadenas de producción y suministro, incluidas las pérdidas poscosecha.

Meta 12.8 – Promover estilos de vida sostenibles: Garantizar que las personas de todo el mundo tengan la información y la concienciación pertinentes para adoptar un desarrollo sostenible y estilos de vida en armonía con la naturaleza.

Meta 12.6 – Apoyar a las empresas ecológicas: Alentar a las empresas a adoptar prácticas sostenibles e integrar información sobre sostenibilidad en sus ciclos de presentación de informes.

Meta 12.7 – Prácticas de contratación ecológica: Promover prácticas de contratación pública sostenibles y alineadas con las políticas y prioridades nacionales.

Meta 12.5 – Mejorar el reciclaje y la gestión de residuos: Reducir sustancialmente la generación de residuos mediante la prevención, la reducción, el reciclaje y la reutilización para 2030.



Plan de Formación: Comprensión

Entendiendo el Objetivo 12

Taller de un día para jóvenes

Destinatario: Jóvenes de 17 a 25 años

Día 1: Conciencia y comprensión

Actividad 1: Desafío del diario de consumo (tarea previa)

Descripción:

Los participantes registran lo que comen, compran y desechan durante 24 horas.

Materiales necesarios:

Hoja de trabajo o notas telefónicas

Objetivo:

Concientizarse antes de la sesión

Reflexión:

¿Qué patrones observas?

Actividad 2: Vídeo + Debate: “La historia de las cosas” (60 min)

Descripción:

Vea un breve documental sobre la cultura del consumo y el desperdicio.

Materiales necesarios:

Proyector, preguntas para debatir.

Objetivo:

Comprender el sistema de consumo.

Reflexión:

¿Cómo formas parte del sistema? ¿Qué puede cambiar?



Actividad 3: Juego de simulación de moda rápida (60 min)

Descripción:

Jóvenes representan a productores, compradores y trabajadores de ropa para explorar la producción ética.

Materiales necesarios:

Tarjetas de rol, papel moneda, etiquetas

Objetivo:

Comprender el impacto de las cadenas de suministro

Reflexión:

¿Quién gana y quién pierde en nuestro sistema?



Actividad 4: Creación de un póster o reel: "Compra mejor, desperdicia menos" (45 min)

Descripción:

Los grupos diseñan campañas cortas (pósters o reels de Instagram) que promueven hábitos sostenibles.

Materiales necesarios:

Canva, smartphones, herramientas de arte

Objetivo:

Usar la creatividad para concienciar.

Reflexión:

Compartir y compartir opiniones sobre las campañas de los demás.



Día 2: **Generando Soluciones**



Actividad 1: Actividad principal: Taller de acción Green Habit (2,5 horas)

Introducción y minicasos prácticos (15 min)

Lluvia de ideas en grupos pequeños: hábitos comunes para mejorar (30 min)

Hoja de trabajo: Problema – Solución – Pasos a seguir (45 min)

Prototipo: Crear un póster, un plan o una maqueta digital (45 min)

Presentación ante el grupo y reflexión (30 min)

Objetivo: *Diseñar acciones locales de bajo coste que promuevan el consumo responsable*

Llamado a la acción: Qué pueden hacer los jóvenes

1. Organiza un intercambio de ropa en la escuela o en tu barrio.
2. Crea una serie en redes sociales sobre "trucos para cero residuos".
3. Controla y reduce tu desperdicio semanal de alimentos.
4. Anima a los comercios locales a dejar de usar bolsas de plástico.
5. Apoya a los comercios locales con productos ecológicos.

Recursos útiles

[UN SDG 12 Overview](#)

[The Story of Stuff](#)

[Too Good To Go App](#)



Objetivo 13: Acción por el Clima Plan de Formación



@YOUNGSDG

METAS DE LOS ODS

Objetivo 13:

Acción climática



Subtítulo: “¡Nuestro futuro, nuestra lucha!”

▶ ¿Qué es el Objetivo 13?

La acción climática implica tomar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos. Este objetivo afecta a todos los aspectos de la vida: desde el aire que respiramos y los alimentos que comemos hasta los desastres que amenazan nuestros hogares.

Los jóvenes deberían preocuparse porque las decisiones que tomen hoy moldearán el mundo que heredarán mañana.

▶ ¿Por qué es importante?

El cambio climático provoca fenómenos meteorológicos extremos, el aumento del nivel del mar y la pérdida de biodiversidad. Afecta a todos, pero especialmente a los jóvenes, las comunidades indígenas y las personas en zonas vulnerables. Actuar ahora significa proteger nuestra salud, nuestros futuros empleos y el planeta del que dependemos.



Objetivo 13:

Acción climática



Subtítulo: “¡Nuestro futuro, nuestra lucha!”

▶ Metas y subobjetivos de los ODS

Meta 13.1 – Fortalecer la resiliencia y la capacidad de adaptación a los desastres relacionados con el clima: Fortalecer la resiliencia y la capacidad de adaptación a los peligros relacionados con el clima y los desastres naturales en todos los países.

Meta 13.2 – Integrar medidas relacionadas con el cambio climático en las políticas y la planificación: Integrar medidas relacionadas con el cambio climático en las políticas, estrategias y planificación nacionales.

Meta 13.3 – Crear conocimientos y capacidad para afrontar el cambio climático: Mejorar la educación, la concienciación y la capacidad humana e institucional en materia de mitigación, adaptación, reducción de impactos y alerta temprana del cambio climático.

Meta 13.5 – Promover mecanismos para aumentar la capacidad de planificación y gestión: Promover mecanismos para aumentar la capacidad de planificación y gestión eficaces relacionadas con el cambio climático en los países menos adelantados y los pequeños Estados insulares en desarrollo, prestando especial atención a las mujeres, los jóvenes y las comunidades locales y marginadas.



Plan de Formación: Comprensión

Entendiendo el Objetivo 12

Taller de 2 días para jóvenes

Destinatario: Jóvenes de 17 a 25 años

Día 1: Conciencia y comprensión

Actividad 1: Nube de palabras sobre el clima (30 min)

Descripción:

Los participantes crean una nube de palabras, ya sea digital o en papel, con todo lo que asocian con el cambio climático.

Materiales necesarios:

Papel o computadoras portátiles, acceso a internet, WordArt o Mentimeter

Objetivo:

Rompehielos + activar conocimientos previos

Reflexión:

¿Qué te sorprendió de las palabras de los demás?

Actividad 2: Vídeo + Discusión crítica (60 min)

Descripción:

Vea un video corto sobre el activismo climático juvenil (p. ej., Greta Thunberg o Viernes por el Futuro).

Materiales necesarios:

Proyector, enlace de video, preguntas de debate impresas.

Objetivo:

Explorar emociones, hechos y acciones.

Reflexión:

¿Qué podemos hacer que sea importante?



Actividad 3: Juego de roles – Asamblea pública sobre el clima (90 min)

Descripción:

Los participantes representan roles (alcalde, activista, agricultor, estudiante) y debaten sobre un problema climático local.

Materiales necesarios:

Tarjetas de roles, carteles.

Objetivo:

Comprender diferentes perspectivas.

Reflexión:

¿Fue posible llegar a un acuerdo?



Actividad 4: Creación de carteles: Nuestro mensaje climático (60 min)

Descripción:

En grupos pequeños, los jóvenes crean carteles artísticos o diseños digitales que promueven la cultura local.

Materiales necesarios:

Materiales de arte o Canva, impresoras.

Objetivo:

Combinar datos con creatividad.

Reflexión:

¿Dónde puedes mostrar este mensaje?



Day 2: Generando Soluciones



Actividad 1: Actividad principal: Laboratorio del Proyecto de Acción Climática (3 horas)

Introducción (15 min): ¿Qué hace que un proyecto local sea bueno?

Formación de grupos (15 min): Grupos de 4 a 6 personas

Lluvia de ideas (30 min): Problemas climáticos locales que les preocupan

Hoja de trabajo (60 min): Definir problema – solución – impacto

Presentación (60 min): Presentar ideas

Promocionar. Soluciones ecológicas, económicas y comunitarias

Llamado a la acción: Qué pueden hacer los jóvenes

Únete o crea un club climático en la escuela.

2. Usa el transporte público o la bicicleta en lugar del coche.

3. Organiza una jornada de plantación de árboles.

4. Reduce el desperdicio de alimentos en casa.

5. Educa a tus compañeros mediante retos en redes sociales.

Recursos útiles

[UN Climate Action](#)

[NASA Climate Kids](#)

[Earth Hero App](#)



Objetivo 14: Vida submarina Plan de entrenamiento



@YOUNGSDG

METAS DE LOS ODS

Objetivo 14:

Vida bajo el agua

Subtítulo: “Protejamos nuestro planeta azul”



▶ ¿Qué es el Objetivo 14?

El Objetivo 14 trata sobre la protección de los océanos, los mares y la vida marina. Se centra en reducir la contaminación, la sobrepesca y los daños a los ecosistemas costeros. Los océanos son esenciales para la vida en la Tierra: proporcionan alimento, regulan el clima y producen el oxígeno que respiramos. Los jóvenes deberían preocuparse porque lo que ocurre en los océanos impacta directamente nuestro futuro, desde los mariscos que comemos hasta el clima en el que vivimos.

▶ ¿Por qué es importante?

La contaminación por plásticos, los derrames de petróleo y la sobrepesca están destruyendo los ecosistemas marinos. Los arrecifes de coral están muriendo y las poblaciones de peces están disminuyendo. Esto afecta el empleo, la seguridad alimentaria y la biodiversidad. Si no actuamos ahora, las generaciones futuras podrían perder especies oceánicas enteras y las comunidades costeras podrían colapsar.



Objetivo 14:

Vida bajo el agua



Subtítulo: “Protejamos nuestro planeta azul”



▶ Metas y subobjetivos de los ODS

Meta 14.1 - Reducir la contaminación marina: De aquí a 2025, prevenir y reducir significativamente la contaminación marina de todo tipo, en particular la causada por actividades terrestres, incluidos los detritos marinos y la **contaminación por nutrientes**.

Meta 14.2 - Proteger y restaurar los ecosistemas: De aquí a 2020, gestionar y proteger de forma sostenible los ecosistemas marinos y costeros para evitar impactos adversos significativos, incluso fortaleciendo su resiliencia, y adoptar medidas para su restauración a fin de lograr océanos sanos y productivos.

Meta 14.4 - Pesca sostenible: De aquí a 2020, regular eficazmente la explotación y poner fin a la sobrepesca, la pesca ilegal, no declarada y no reglamentada y las prácticas pesqueras destructivas, e implementar planes de gestión con base científica, a fin de restaurar las poblaciones de peces lo antes posible, al menos a niveles que permitan producir el máximo rendimiento sostenible, determinado por sus características biológicas.

Meta 14.7 - Aumentar los beneficios económicos del uso sostenible de los recursos marinos: De aquí a 2030, aumentar los beneficios económicos que obtienen los pequeños Estados insulares en desarrollo y los países menos adelantados del uso sostenible de los recursos marinos, incluso mediante la gestión sostenible de la pesca, la acuicultura y el turismo.



Plan de Formación: Comprensión

Objetivo de comprensión 14

Taller de 2 días para jóvenes

Destinatario: Jóvenes de 17 a 25 años

Día 1: Conciencia y comprensión

Actividad 1: Cuestionario sobre la huella de plástico (30 min)

Descripción:

Los jóvenes calculan su consumo de plástico mediante un cuestionario digital o impreso.

Materiales necesarios:

Teléfonos/tabletas o hojas impresas

Objetivo:

Concientizar sobre los hábitos diarios relacionados con el plástico.

Reflexión:

¿Qué artículo de plástico les sorprendió más?

Actividad 2: Vídeo + Debate: “El océano en crisis” (45 min)

Descripción:

Vea videos cortos sobre la contaminación oceánica y la pérdida de biodiversidad marina.

Materiales necesarios:

Proyector, hoja de discusión guiada

Objetivo:

Comprender la magnitud y el impacto de las amenazas marinas

Reflexión:

¿Cómo se conecta su entorno local con el océano?



Actividad 3: Juego de roles: “Partes interesadas marinas” (60 min)



Descripción:

Los participantes actúan como pescadores, ambientalistas, turistas, etc., para debatir una política costera.

Materiales necesarios:

Tarjetas de rol, hoja de escenario

Objetivo:

Aprender diferentes perspectivas sobre la conservación de los océanos

Reflexión:

¿Qué compromisos son necesarios para la sostenibilidad?

Actividad 4: Desafío artístico: “Mensaje en una botella” (45 min)

Descripción:

Crea una obra de arte, una carta o un video digital sobre el océano dirigido a las futuras generaciones.

Materiales necesarios:

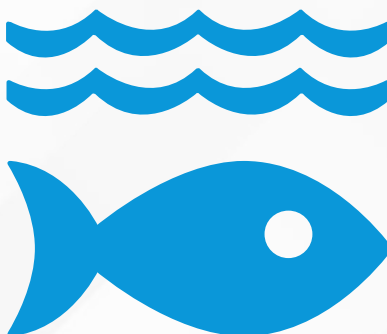
Materiales de arte, Canva, smartphones.

Objetivo:

Usa tu creatividad para conectar emocionalmente con el tema.

Reflexión:

Comparte las creaciones finales en una galería grupal.





Día 2:

Generando Soluciones



Actividad 1: Laboratorio del proyecto “Héroes del océano” (2,5 horas)

Introducción: Acciones oceánicas reales lideradas por jóvenes (15 min)

Lluvia de ideas en grupo: vías fluviales locales, hábitos o deficiencias en las políticas (30 min)

Hoja de trabajo: Definir el problema – Diseñar la solución – Impacto visual (45 min)

Prototipo: Campañas, carteles, ideas de limpieza, videos sociales (45 min)

Presentar y reflexionar (30 min)

Objetivo: Convertir la concienciación en acciones locales realistas

Llamado a la acción: Qué pueden hacer los jóvenes

1. Únete u organiza una limpieza local de ríos o playas.
2. Usa una botella de agua reutilizable y no uses pajitas.
3. Lanza una campaña escolar o en línea sobre el plástico marino.
4. Apoya la elección sostenible de pescado y marisco.
5. Localiza las fuentes de contaminación locales e infórmalas a las autoridades locales.

Recursos útiles

[UN SDG 14 Overview](#)

[Plastic Pollution Coalition](#)

[Ocean Heroes Network](#)



Objetivo 15: Vida de ecosistemas terrestres Plan de capacitación



@YOUNGSDG

SDG TARGETS

Objetivo 15:

La vida en la tierra

Subtítulo: “La naturaleza nos necesita”



▶ ¿Qué es el Objetivo 15?

El Objetivo 15 trata sobre la protección de los bosques, las montañas, el suelo y toda forma de vida terrestre. Exige el fin de la deforestación, la degradación de las tierras y la extinción de especies. Promueve la biodiversidad y el uso sostenible de la tierra para garantizar un planeta sano.

Los jóvenes deberían preocuparse porque la tierra es vida: nuestros alimentos, agua, clima y bienestar mental dependen de ecosistemas prósperos.

▶ ¿Por qué es importante?

Los bosques están desapareciendo, los suelos se están sobreexplotando y muchas especies están al borde de la extinción. Esta pérdida afecta la calidad del aire, los sistemas alimentarios, el suministro de agua y la estabilidad climática. Los jóvenes tienen el poder de proteger las áreas naturales, restaurar los espacios verdes y luchar por la biodiversidad.



Objetivo 15:

La vida en la tierra

Subtítulo: “La naturaleza nos necesita”



▶ Metas y subobjetivos de los ODS

Meta 15.2 – Poner fin a la deforestación y restaurar los bosques degradados: De aquí a 2020, promover la gestión sostenible de todos los tipos de bosques, detener la deforestación, restaurar los bosques degradados y aumentar sustancialmente la forestación y la reforestación a nivel mundial.

Meta 15.3 – Poner fin a la desertificación y restaurar las tierras degradadas: De aquí a 2030, combatir la desertificación, restaurar las tierras y los suelos degradados, incluidas las tierras afectadas por la desertificación, la sequía y las inundaciones, y esforzarse por lograr un mundo con una degradación neutra de las tierras.

Meta 15.5 – Proteger la biodiversidad y los hábitats naturales: Adoptar medidas urgentes y significativas para reducir la degradación de los hábitats naturales, detener la pérdida de biodiversidad y, de aquí a 2020, proteger y prevenir la extinción de las especies amenazadas.

Meta 15.9 – Integrar los ecosistemas y la biodiversidad en la planificación gubernamental: De aquí a 2020, integrar los valores de los ecosistemas y la biodiversidad en la planificación nacional y local, los procesos de desarrollo, las estrategias de reducción de la pobreza y las cuentas.



Plan de Formación: Comprensión

Entendiendo el Objetivo 15

Taller de 2 días para jóvenes

Destinatario: Jóvenes de 17 a 25 años

Día 1: Conciencia y comprensión

Actividad 1: Muro de la memoria de la naturaleza (30 min)

Descripción:

Los participantes comparten fotos o recuerdos de un lugar natural que les importa.

Materiales necesarios:

Fotos impresas, papel, notas adhesivas

Objetivo:

Conectar personalmente con la naturaleza

Reflexión:

¿Qué nos dicen estos recuerdos sobre nuestra relación con la tierra?

Actividad 2: Vídeo + Debate: “Perdiendo la naturaleza” (45 min)

Descripción:

Vea un documental corto o una charla TED sobre la deforestación o la pérdida de especies.

Materiales necesarios:

Proyector, guía de discusión

Objetivo:

Comprender la urgencia de proteger la biodiversidad

Reflexión:

¿Qué fue lo que más te impactó?



Actividad 3: Juego de rompecabezas sobre la biodiversidad (45 min)

Descripción:

Los equipos relacionan especies, ecosistemas y amenazas para demostrar cómo todo está conectado.

Materiales necesarios:

Tarjetas prefabricadas, cinta adhesiva o cuerda

Objetivo:

Comprender la red de la vida

Reflexión:

¿Qué sucede cuando se pierde una pieza del rompecabezas?



Actividad 4: Póster o fanzine: “Actúa por la naturaleza” (60 min)

Descripción:

Los jóvenes diseñan carteles o minirevistas sobre un problema ambiental local y una posible solución.

Materiales necesarios:

Herramientas de arte o Canva

Objetivo:

Vincular creativamente problemas locales y globales.

Reflexión:

Compartir en grupos pequeños y compartir la retroalimentación entre compañeros.





Día 2:

Generando Soluciones



Actividad 1: Actividad principal: Generador de acciones verdes (2,5 horas)

SComenzar con ejemplos de reforestación, bombas de semillas o proyectos de permacultura (15 min)

Lluvia de ideas en grupo: ¿Qué problema de la tierra nos preocupa? (30 min)

Hoja de planificación de acciones: Problema → Objetivo → Plan → Colaboradores (45 min)

Prototipo: Póster, campaña en redes sociales o mapa comunitario (45 min)

Presentaciones y comentarios (30 min)

Objetivo: *Empoderar a los jóvenes para proteger o restaurar los espacios verdes locales*

Llamado a la acción: Qué pueden hacer los jóvenes

1. Planta árboles nativos en una zona o escuela
2. Crea un fotoblog o una página de Instagram sobre biodiversidad
3. Crea bombas de semillas y distribúyelas en espacios abandonados
4. Colabora como voluntario con ONG ambientales
5. Mapea y protege las áreas verdes de tu comunidad

Recursos útiles

[UN SDG 15 Overview](#)

[World Wildlife Fund Youth](#)

[Tree-Nation \(Plant a Tree\)](#)



Objetivo 16: Paz, justicia e instituciones sólidas Plan de capacitación



@YOUNGSDG

METAS DE LOS ODS

Objetivo 16:

Paz, justicia e instituciones sólidas



Subtítulo: “Justicia para todos”

▶ ¿Qué es el Objetivo 16?

El Objetivo 16 trata sobre la creación de sociedades pacíficas, justas e inclusivas. Implica reducir la violencia, garantizar el acceso a la justicia, promover los derechos humanos y construir instituciones transparentes en las que las personas puedan confiar.

Los jóvenes deberían preocuparse porque la paz, la justicia y la equidad son esenciales para la seguridad, la dignidad y la participación, especialmente para quienes a menudo son excluidos.

▶ ¿Por qué es importante?

En muchos lugares, los jóvenes enfrentan discriminación, violencia o falta de acceso a derechos básicos. La corrupción, la injusticia y los conflictos impiden el desarrollo de las comunidades. Al defender la equidad y la inclusión, los jóvenes pueden ser agentes de cambio en la construcción de sociedades justas.



Objetivo 16:

Paz, justicia e instituciones sólidas



Subtítulo: “Justicia para todos”

Metas y subobjetivos de los ODS

Meta 16.2 – Proteger a los niños del abuso, la explotación, la trata y la violencia: Poner fin al abuso, la explotación, la trata y todas las formas de violencia y tortura contra los niños.

Meta 16.3 – Promover el estado de derecho y garantizar la igualdad de acceso a la justicia: Promover el estado de derecho a nivel nacional e internacional y garantizar la igualdad de acceso a la justicia para todos.

Meta 16.6 – Desarrollar instituciones eficaces, responsables y transparentes: Desarrollar instituciones eficaces, responsables y transparentes a todos los niveles.

Meta 16.7 – Garantizar una toma de decisiones receptiva, inclusiva y representativa: Garantizar una toma de decisiones receptiva, inclusiva, participativa y representativa a todos los niveles.



Plan de Formación: Comprensión

Entendiendo el Objetivo 16

Taller de 2 días para jóvenes

Destinatario: Jóvenes de 17 a 25 años



Día 1: Conciencia y comprensión

Actividad 1: Ejercicio de mapeo de conflictos (45 min)

Descripción:

Los participantes identifican y mapean las fuentes de conflicto que han visto o experimentado (escuela, comunidad, medios de comunicación).

Materiales necesarios:

Rotafolios, marcadores

Objetivo:

Reconocer cómo el conflicto afecta a los jóvenes

Reflexión:

¿Cuáles son las raíces del conflicto? ¿A quiénes afecta?

Actividad 2: Vídeo y debate: “¿Qué es la justicia?” (45 min)

Descripción:

Vea videos cortos sobre activismo juvenil o acceso a la justicia, seguidos de una discusión en grupos pequeños.

Materiales necesarios:

Proyector, hoja de discusión

Objetivo:

Explorar el significado de la justicia en diferentes culturas

Reflexión:

¿Qué significa la justicia para ti?



Actividad 3: Recorrido por la galería de los Derechos Humanos (45 min)



Descripción:

Los jóvenes recorren carteles con casos reales de derechos humanos y responden preguntas de reflexión.

Materiales necesarios:

Carteles de casos impresos, notas adhesivas

Objetivo:

Concientizar sobre los desafíos de la justicia global

Reflexión:

¿Qué historia te conmovió más?

Actividad 4: Creación de un póster/podcast: “Jóvenes por la Paz” (60 min)

Descripción:

Los grupos diseñan herramientas de concientización (póster, video o mini podcast) para promover la paz y la inclusión.

Materiales necesarios:

Canva, teléfonos inteligentes, micrófonos (si es posible)

Objetivo:

Usar herramientas creativas para difundir la concientización.

Reflexión:

Presentar a los compañeros para obtener retroalimentación.



Día 2: **Generando Soluciones**



Actividad 1: Actividad principal: Laboratorio “Campaña de Justicia Juvenil” (2,5 horas)

Compartir campañas de justicia exitosas lideradas por jóvenes (15 min)

Lluvia de ideas en grupo: ¿Qué injusticia queremos combatir? (30 min)

Planificación: Definir público – Mensaje – Canal – Impacto (45 min)

Crear un borrador de campaña o idea de proyecto (póster, video, kit de herramientas) (45 min)

Presentar y reflexionar juntos (30 min)

Objetivo: Empoderar a los jóvenes para que defiendan la justicia en sus comunidades

Llamado a la acción: Qué pueden hacer los jóvenes

1. Iniciar una campaña escolar o en línea contra el acoso escolar o la inclusión.
2. Crear videos cortos para concienciar sobre el acceso a la justicia.
3. Colaborar voluntariamente con organizaciones de paz o de derechos humanos.
4. Denunciar el trato injusto en las escuelas o los servicios públicos.
5. Organizar un evento local sobre la participación juvenil en la democracia.

Recursos útiles

[UN SDG 16 Overview](#)

[Youth4Peace Platform](#)

[Amnesty Human Rights Education](#)



Objetivo 17: Alianzas para el logro de los Objetivos Plan de capacitación



@YOUNGSDG

METAS DE LOS ODS

Objetivo 17:

Alianzas para los Objetivos



Subtítulo: "Juntas por el cambio"

▶ ¿Qué es el Objetivo 16?

El Objetivo 17 trata de fortalecer las alianzas —entre países, comunidades, organizaciones e individuos— para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Se centra en la cooperación, el intercambio de recursos y el trabajo en equipo global.

Los jóvenes deberían preocuparse, porque el verdadero cambio se produce cuando las personas unen fuerzas. Los jóvenes de todo el mundo pueden apoyarse mutuamente, compartir conocimientos y construir un futuro mejor, juntos.

▶ ¿Por qué es importante?

Ninguna persona, grupo o país puede resolver los desafíos globales por sí solo. El cambio climático, la desigualdad y la pobreza requieren cooperación. Las alianzas sólidas implican compartir herramientas, financiación, ideas y energía. Los jóvenes que conectan y colaboran pueden crear soluciones más sólidas e impactantes.



Objetivo 17:

Alianzas para los Objetivos



Subtítulo: "Juntas por el cambio"

Metas y subobjetivos de los ODS

Meta 17.3 – Movilizar recursos financieros para los países en desarrollo: Movilizar recursos financieros adicionales para los países en desarrollo procedentes de diversas fuentes.

Meta 17.4 – Ayudar a los países en desarrollo a lograr la sostenibilidad de la deuda: Ayudar a los países en desarrollo a lograr la sostenibilidad de la deuda a largo plazo mediante políticas coordinadas destinadas a fomentar la financiación, el alivio y la reestructuración de la deuda, según proceda, y abordar la deuda externa de los países pobres muy endeudados para reducir el sobreendeudamiento.

Meta 17.6 – Promover tecnologías sostenibles para los países en desarrollo: Promover el desarrollo, la transferencia, la difusión y la difusión de tecnologías ecológicamente racionales para los países en desarrollo en condiciones favorables, incluidas las condiciones concesionales y preferenciales, según lo convenido mutuamente.



Plan de Formación: Comprensión

Objetivo de comprensión 17

Taller de 2 días para jóvenes

Destinatario: Jóvenes de 17 a 25 años



Día 1: **Conciencia y comprensión**

Actividad 1: Relevó de los Objetivos Globales (30 min)

Descripción:

Los equipos se pasan tarjetas que representan diferentes ODS y explican cómo se conectan.

Materiales necesarios:

Iconos de los ODS impresos, cuerda o cinta adhesiva

Objetivo:

Comprender cómo todos los ODS están relacionados y requieren colaboración.

Reflexión:

¿Qué les sorprendió de las conexiones?

Actividad 2: Video y debate: “¿Qué hace que una alianza sea buena?” (45 min)

Descripción:

Vea videos de proyectos liderados por jóvenes que funcionaron en diferentes sectores o países.

Materiales necesarios:

Proyector, guía de discusión

Objetivo:

Identificar los elementos de las alianzas sólidas

Reflexión:

¿Qué hizo que la alianza fuera exitosa?



Actividad 3: Juego de rol de búsqueda de pareja (60 min)



Descripción:

Los jóvenes asumen roles (p. ej., ONG, grupo juvenil, municipio, escuela) y negocian una iniciativa conjunta para los ODS.

Materiales necesarios:

Tarjetas de roles, ejemplo de escenario

Objetivo:

Aprender negociación, colaboración y planificación compartida

Reflexión:

¿Cómo contribuyen las diferentes fortalezas a un objetivo común?

Actividad 4: Poster Jam: “Los socios de los ODS se unen” (60 min)

Descripción:

Los equipos crean carteles colaborativos que vinculan problemas locales con alianzas internacionales.

Materiales necesarios:

Materiales de arte, Canva o herramientas en línea

Objetivo:

Usar el arte para visualizar soluciones basadas en la colaboración

Reflexión:

Comparte tu visión de la solidaridad global





Día 2:

Generando Soluciones



Actividad 1: Taller del proyecto de socios de los ODS (2,5 horas)

Presentar ejemplos de alianzas globales lideradas por jóvenes (15 min)

Lluvia de ideas en grupo: ¿Qué problema podemos resolver juntos, a nivel local o transfronterizo? (30 min)

Plan: Identificar socios – Definir roles – Objetivos compartidos (45 min)

Prototipo: Campaña, iniciativa, kit de herramientas digitales o plan de alianza (45 min)

Presentar y revisar por pares (30 min)

Objetivo: Convertir la colaboración en acción práctica

Llamado a la acción: Qué pueden hacer los jóvenes

1. Únete o crea un intercambio juvenil internacional o un club de los ODS.
2. Colabora con otra escuela u ONG en otro país.
3. Crea una campaña en conjunto con diversas voces juveniles.
4. Comparte habilidades (p. ej., medios de comunicación, programación, idiomas) con otro proyecto liderado por jóvenes.
5. Organiza un día de colaboración para los ODS en tu escuela o centro comunitario.

Recursos útiles

[UN SDG 17 Overview](#)

[Partnerships2030](#)

[Erasmus+ Youth Portal](#)



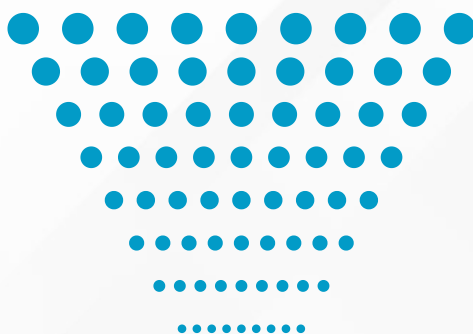


Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son, sin embargo, exclusivos del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los del Instituto Nacional de la Juventud (INJUVE). Ni la Unión Europea ni el INJUVE se hacen responsables de ellas.



@YOUNGSDG



Esta obra © 2024 - 2026, realizada en colaboración con el proyecto ERASMUS+ «Global Youth for SDGs: Empowering Future Leaders» (número: 2024-1-ES02-KA210-YOU-000243811), está protegida por la licencia Attribution-ShareAlike 4.0 International.



Our Website

<https://www.youngsdg.eu>

2024-1-ES02-KA210-YOU-000243811

